

CONRAD



WORLD

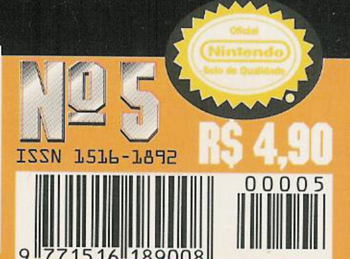
1999 DICAS, TRUQUÊS E CÓDIGOS











ISSN 1516-1892
9 771516 189008 00005


1 único Jogador


Compatível com
Rumble Pak™

EDITORIAL

Não é brincadeira nem enganação: esta edição realmente contém 1999 dicas, truques e códigos. É um recorde histórico. Jamais uma publicação brasileira trouxe tantos truques para consoles Nintendo.

Na verdade tem mais que 1999. Tentamos de todo jeito trazer exatamente 1999 dicas, mas acabamos reunindo ainda mais!

A maluquice começou quando estávamos planejando a edição de janeiro. Imaginamos como superar a edição de dezembro. Depois de **The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time**, um jogo saudado internacionalmente como o melhor game de todos os tempos, colocar o quê na capa? Apesar de diversos games da pesada estarem pintando neste começo de ano, não conseguíamos eleger um para ser a capa de janeiro.

A saída foi se colocar no lugar do leitor. Em dezembro o leitor está selecionando suas compras e presentes natalinos. Precisa de muita informação sobre os jogos que estão pintando. E em janeiro e fevereiro? A maioria esmagadora dos leitores da **Nintendo World** é estudante e portanto neste período está de férias, debulhando os games que ganhou de Natal, tirando a poeira de seus velhos games prediletos, frequentando as locadoras, curtindo com os amigos (de preferência na praia!).

Aí ficou óbvio: vamos fazer uma edição do capeta com tudo que nosso leitor precisa para tirar água de pedra! Uma edição para você usar pra caramba nas férias e depois guardar para sempre. E como a gente aqui não é de fazer as coisas pela metade, chutamos o balde e já fomos pras cabeças. Por que não colocar 1999 dicas, truques e códigos para homenagear o Ano Novo? Assim, se os leitores aprovarem, no ano que vem a gente coloca 2000 dicas!

Aí começou a loucura de reunir o material. Muita discussão para ver quais jogos deveriam entrar ("**GoldenEye tem que ter!**"). Mais discussão ainda para decidir quais games clássicos precisavam mais de dicas, quais tinham dicas muito manjadas, que estilos de jogo pediam uma cobertura maior. Consultas aos colaboradores e ao Esquadrão Classe A do Powerline. Captura de imagens. E tentar encaixar tudo na revista, sendo que ainda tínhamos obrigação de falar dos games da hora, desbravando **The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time**, **Turok 2: Seeds Of Evil** e **Star Wars: Rogue Squadron**.

Graças ao esforço de todo mundo e à habilidade do povo aqui da arte, deu para encaixar numa boa. Tivemos que sair sem a seção de Previews esta edição, mas também depois do MegaPreview 99 que publicamos no número 4, nem fez muita falta.

E o resultado final? É polêmica na certa! Aqui entre o pessoal mais chegado mesmo já tem gente dizendo que tem muito Super NES, ou que tem muito pouco Super NES, ou que devia ter mais jogo de luta ou sei lá mais o quê. Agora a bola está com você, gamemaníaco. Escreva para a gente dizendo o que achou desta edição e principalmente o que ficou faltando na sua opinião. Assim a gente vai atendendo os pedidos nas próximas edições. E daqui um ano de repente fazemos uma edição com 2000 dicas pautadas pelos leitores.

E já que vai escrever, aproveita e me ajuda numa coisa. Diversos leitores tem comentado que a **Nintendo World** está difícil de encontrar, principalmente fora das capitais. Outros dizem que chega muito pouco e acaba em poucos dias, ou que demora muito pra chegar. OK, temos como resolver isso aos poucos, mas precisamos de informação. Escreva dizendo como está a distribuição da **Nintendo World** na sua cidade e vamos tentar corrigir o mais rápido possível.

Fechando a tampa desta edição inesquecível, taí a prova que a Nintendo World realmente está ultrapassando os limites: saiu o vencedor do 1° **Desafio Nintendo World**. A promoção realmente foi um sucesso, com milhares de participantes tentando se superar. Muitos realmente chegaram perto, mas um tinha que ser o vencedor... é a vida, amigos do esporte. Esquenta não que logo vai ter outra megapromoção, maior ainda.E lembre-se que todo mês você ainda tem chance de ganhar um N64 no QuestioMario e mais um cartucho da hora no Hot Paint.

Tá pra você? Quer mais? Só mês que vem!

ANDRÉ FORASTIERI

Pablo

Rogerinho

Trivella

Marcelo

André

Nintendo


EDITOR
André Forastieri

EDITOR ASSISTENTE
Marcelo Del Greco

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella (The King of Las Vegas)

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Erica Guimarães Mizutani
Primo Alex Gerbelli
Daniela Carrara (Estagiária)

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)

COLABORADORES
Cassiano Barbosa: Killer Instinct
Eduardo Fidélis: Turok 2
Rogério Santos: GoldenEye 007
André Moreira, Ederli Fortunato, Renato Netto, Rodrigo Assis, Rodrigo Bastida

FOTOS
Zeca Resendes: Pg. 4

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949

R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO
Fone: (011) 3641-3211
(011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: (011) 831-6500

POWERLINE (DICAS):
(011) 814.8044

CONRAD

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-001 São Paulo / SP
Fone/Fax: (011) 574-6234
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA **Cristiane Monti**
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



Faça como Link: saia correndo para terminar Zelda antes de seu vizinho! Mas você tem um trunfo em suas mãos: a NINTENDO WORLD com a segunda parte do game inteiramente detonada. E estamos só no começo do ano! Imagine só como será daqui para frente!! Quem viver, verá!



ÍNDICE




Ajude a garantir
alimentação para
crianças de 0 a 7 anos.
Abra seu coração e
compre uma camiseta
da Ação Criança.
ADD
ABRA SEU CORAÇÃO.
AÇÃO CRIANÇA
Foto: Nana Moraes
Hering
O BÁSICO DO BRASIL
Antishock, Because, Bizarre, Company, Delhi Jeans Wear, Equatore, Family Store, Fatto, Forum, Gregory, IT'Z, Leporello, Les Filo's,
Lita Mortari, Mappin, Mercearia, Mesbla, M.Officer, More Majorum, Mrs. Ghost, Pepe Jeans, Ricardo Almeida, TNT Brazil, Triton e Vício.
MasterCard



Tem Um Monte
De Insetos Vindo
Em Sua Direção
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
NINTENDO64
ARGONAUT
SOFTWARE LTD
Nintendo®
by gradiente
©1998 Argonaut Software Ltd. Todos os direitos reservados. Publicado por Ubi Soft Entertainment. Nintendo 64 e o logo "N" 3-d são marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. Produto produzido na Zona Franca de Manaus

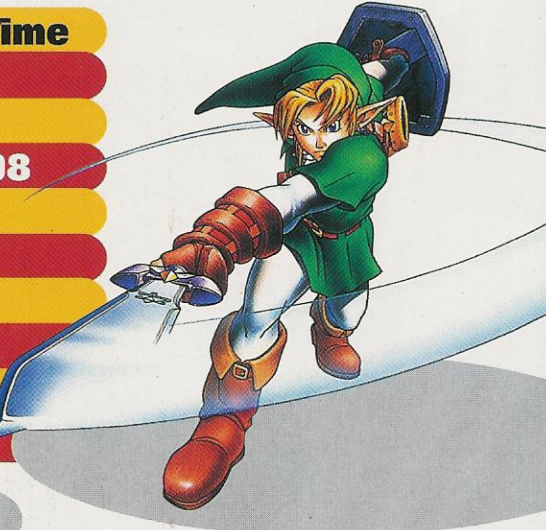


Buck Bumble
PREPARE-SE
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br. Para saber onde encontrar ligue:
BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor)-814-8234

OS MELHORES DO ANO DE 1998

Quem tem um Nintendo 64 com certeza só teve motivos para comemorar neste ano que passou. Quase uma centena de games lançados, em uma verdadeira overdose de ação, aventura e desafios. Presenciamos games que já entraram para a história, como Zelda, Banjo-Kazooie, entre outros. É claro que saíram algumas coisas ruins também, mas isso faz parte do negócio, não é mesmo? A Nintendo World convocou toda sua equipe para eleger os dez melhores jogos de 1998, assim como os piores games do ano e mais algumas categorias engraçadas que a gente mesmo criou. Como a revista só foi lançada em setembro, não deu tempo de organizar uma votação legal com todos os leitores, então desta vez vocês vão conhecer apenas a nossa opinião. Neste ano, pode ter certeza que quem vai botar a boca no trombone (no bom sentido, claro!), será você, amado leitor. Aqui está o veredicto.

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Banjo-Kazooie
3. Star Wars: Rogue Squadron
4. International Superstar Soccer '98
5. F-Zero X
6. F-1 World Grand Prix
7. Turok 2: Seeds of Evil
8. 1080° Snowboarding
9. Mission: Impossible
10. Body Harvest



CATEGORIAS

Prêmio "BALDE DE SANGUE E VÍSCERAS:
Turok 2: Seeds of Evil

Prêmio "EU SOU TERRÍVEL":
Ganondorf Dragmire (The Legend of Zelda: Ocarina of Time)

Prêmio "QUEM FOI O LOUCO QUE INVENTOU ESSE TROÇO":
Empate técnico entre o chip saltitante de Space Station: Silicon Valley e a luvinha malabarista de Glover

Prêmio "BUGIGANGA QUE SE EXISTISSE, SERIA DUCA":
Longshot (Zelda 64)

Prêmio "A NORA QUE MINHA MÃE PEDIU A DEUS":
Tanya (Mortal Kombat 4)

Prêmio "DEIXA QUE EU PONHO PRA DENTRO":
International Superstar Soccer '98

Prêmio "A MAIOR BARANGA":
Gruntilda (Banjo-Kazooie)

Prêmio "DERRETE CONSOLE":
Bust-A-Move 2: Arcade Edition

Prêmio "CARANGA MAIS POSSANTE":
X-Wing (Star Wars: Rogue Squadron).

Prêmio "ESSA DOEU!":
Cair com a área de lazer em cima da prancha depois de executar um mortal triplo em 1080° Snowboarding

Prêmio "BICHINHO FOFINHO QUE GOSTARÍAMOS DE TRUCIDAR":
Pikachu (Pokémon)

Prêmio "TOSQUEIRA DO ANO"
Os Dez Piores (em ordem alfabética)

- Deadly Arts
- Dual Heroes
- Extreme-G 2
- Fighters Destiny
- Jeopardy!
- Knife Edge
- Nagano Winter Olympics '98
- Robotron 64
- Rush 2:Extreme Racing
- Wheel of Fortune

André Forastieri
Editor

"Trabalhei loucamente o ano todo e mal consegui jogar game nenhum. Alguém tem que trabalhar nesta redação enquanto a rapaziada fica jogando, certo? Não vou engambelar os leitores da **NW** elegendo meus dez melhores de 98, sendo que o único jogo que joguei até o fim este ano foi o **GoldenEye**, lançado em 97. Mas pelo pouco que consegui jogar, já dá pra dizer que vou curtir muito **Turok 2**, **F-Zero X** e **Star Wars: Rogue Squadron**. E **Zelda** é histórico, com certeza".

Cassiano Barbosa
Colaborador NW

1. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
2. Turok 2: Seeds of Evil
3. Banjo-Kazooie
4. F-Zero X
5. Star Wars: Rogue Squadron
6. Space Station: Silicon Valley
7. Fifa 99
8. Forsaken 64
9. F-1 World Grand Prix
10. NFL Quarterback Club '98

Marcelo Del Greco
Editor assistente

1. **International Superstar Soccer '98**
2. Star Wars: Rogue Squadron
3. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
4. 1080 ° Snowboarding
5. Banjo-Kazooie
6. F-Zero X
7. Mission: Impossible
8. Bust-a-Move 2
9. F-1 World Grand Prix
10. Turok 2: Seeds of Evil

Emmanuel Duarte
Colaborador NW

1. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
2. International Superstar Soccer '98
3. Quest 64
4. Mission: Impossible
5. 1080° Snowboarding
6. NHL 99
7. F1 World Grand Prix
8. World Cup 98
9. Mortal Kombat 4
10. Forsaken 64

Eduardo Trivella
Editor contribuinte

1. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
2. F-1 World Grand Prix
3. Banjo-Kazooie
4. Star Wars: Rogue Squadron
5. Turok 2: Seeds of Evil
6. Top Gear Overdrive
7. Body Harvest
8. Space Station: Silicon Valley
9. 1080° Snowboarding
10. WWF: Warzone

Eduardo Fidélis
Colaborador NW

1. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
2. Banjo-Kazooie
3. Fighters Destiny
4. International Superstar Soccer '98
5. Mortal Kombat 4
6. F-Zero X
7. 1080° Snowboarding
8. Turok 2: Seeds of Evil
9. Yoshi's Story
10. NFL Quarterback Club '98

Pablo Miyazawa
Redação NW

1. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
2. F-Zero X
3. Star Wars: Rogue Squadron
4. Body Harvest
5. Mission: Impossible
6. Space Station: Silicon Valley
7. Bust-a-Move 2
8. Banjo-Kazooie
9. Turok 2: Seeds of Evil
10. 1080° Snowboarding

Equipe Powerline
Mestres dos Games Nintendo

1. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
2. Banjo-Kazooie
3. Star Wars: Rogue Squadron
4. F-Zero X
5. Cruis'n World
6. F-1 World Grand Prix
7. 1080° Snowboarding
8. Forsaken 64
9. Mortal Kombat 4
10. Mystical Ninja Starring Goemon

Rogério Motoda
Redação NW

1. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
2. Mission: Impossible
3. F-Zero X
4. Turok 2: Seeds of Evil
5. International Superstar Soccer '98
6. Star Wars: Rogue Squadron
7. Banjo-Kazooie
8. Body Harvest
9. F-1 World Grand Prix
10. 1080 Snowboarding

Elvis Ricardo Jr.
Guru da Revista Herói e da Nintendo World

1. **F-1 World Grand Prix**
2. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
3. Body Harvest
4. Banjo-Kazooie
5. International Superstar Soccer '98
6. Nascar 99
7. 1080° Snowboarding
8. F-Zero X
9. Turok 2: Seeds of Evil
10. Star Wars: Rogue Squadron

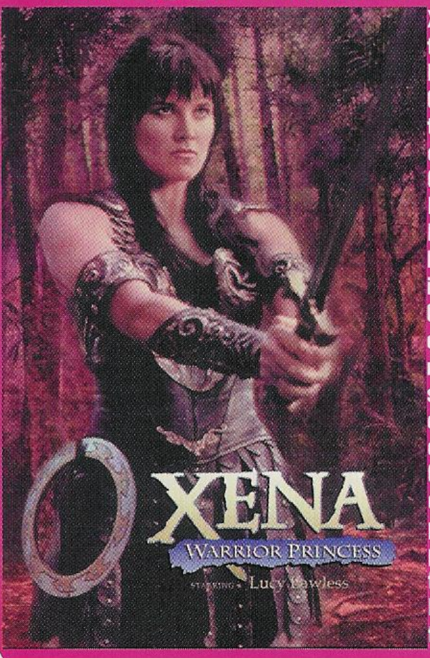
SOLTANDO O VERBO

Fale com seu monstrinho de bolso

A Nintendo estava perdendo terreno para a concorrência no Japão. Agora, com o lançamento do esperadíssimo **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** e do Game Boy Color, a Big N está voltando a velha boa forma. E para ajudar ainda mais essa nova virada, uma nova bugiganga está sendo lançada para aumentar o grau de interação com a febre Pokémon. O novo título para N64, **Pikachu Genki Dechu**, está sendo vendido com um microfone para que o jogador possa dar instruções faladas ao monstrinho amarelo mais simpático do mundo! Demais, não? É só colocar o microfone em volta do pescoço, plugar o cartucho no videogame e blá-blá-blá. O problema é que a Nintendo americana ainda não decidiu se vai ou não lançar o game no ocidente, portanto se você quiser trocar uma idéia com Pikachu, terá que aprender japonês. Sayonara!

XENA EM DOSE TRIPLA

Mas só no final do ano



Xena ataca em dose tripla nos consoles Nintendo. A Princesa Guerreira ganhará três títulos, dois para N64 e outro para Game Boy Color. O primeiro a ser lançado será um jogo de luta, mostrando Xena lutando contra seus inimigos tradicionais – Callisto, Ares, entre outros – e criaturas mitológicas. Em seguida será a vez de um game estilo RPG. A má notícia é que a Saffire Corporation, que está desenvolvendo os jogos para a Titus, promete o primeiro título só para o final de 99 junto com o lançamento de Hércules, também para N64.

SURVIVOR: Day One

Konami anuncia thriller Futurista

Quem não se lembra da Konami e seus maravilhosos games de ação?



Até pouco tempo atrás, parecia que dificilmente os caras iriam fazer o mesmo sucesso no N64. Pelo jeito isso vai mudar em 99, com os lançamentos de **Castlevania**, **Hybrid Heaven** e **Survivor: Day One**. Recebemos o protótipo de **Survivor: Day One** para ver se é tudo isso mesmo. As opiniões da redação se dividiram. Uma parte adorou. Outros acharam o game tosco demais. Teve até quem achou o game parecido com aquele filme do Schwarzenneger, **The Running Man (O Sobrevivente)**.

Tudo isso é verdade. A versão que jogamos é bem "alfa" (apenas uns 40% do game estão prontos), mas já deu pra notar que o game tem potencial. Os gráficos e a jogabilidade ainda não estão aquelas coisas, mas a movimentação do personagem é perfeita. A trilha sonora e os efeitos de luz e sombra dão a impressão de se estar assistindo a um filme de ficção dos bons.



A história se passa em uma nave espacial que contém quatro tipos de biosferas artificiais, incluindo picos nevados, florestas tropicais, desertos e campos de clima temperado. Uma sinistra raça alienígena, que comanda este universo quase real, também desenvolveu genéticamente dois seres humanos: um homem e uma mulher. Quando a enorme espaçonave cai no mar, o homem tenta escapar antes que ela afunde.

A Konami promete que **Survivor: Day One** terá pelo menos 40 fases enormes, com dúzias de inimigos e chefes diferentes. O jogo está previsto ainda para o primeiro trimestre de 99.

FIFA 99

Melhor a cada ano!

É incrível como os caras da Electronic Arts conseguem fazer games de futebol cada vez melhores. E FIFA 99 está aí com grandes novidades em relação às versões anteriores, e que com certeza vão animar a moçada fissurada em futebol (e quem não é?).



Para a diversão ser completa, essa nova versão virá com a opção de legendas em português. Finalmente os gringos lembraram da gente! Afinal somos o país mais vezes campeão mundial no esporte. Além disso, FIFA 99 tem 14 equipes brasileiras e mais algumas centenas de times estrangeiros. Os gráficos, a movimentação e as comemorações estão ainda melhores. Junte os amigos e prepare a pipoca.





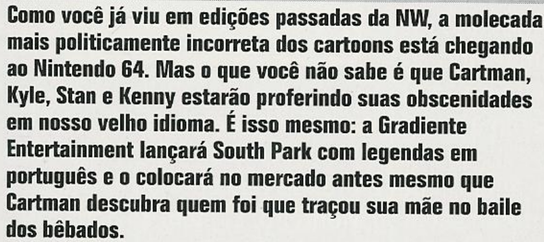
INVASÃO MUTANTE

X-Men ganham título para Nintendo 64

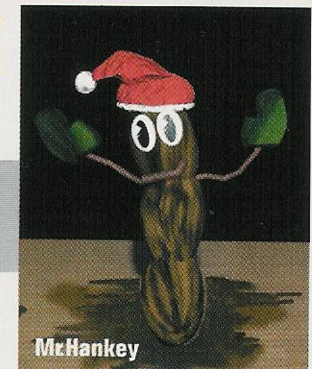


Até que enfim! Parece que desta vez os donos de N64 vão poder colocar seus X-Men favoritos pra brigar. A Capcom já lançou vários títulos com os mutantes para outras plataformas, menos para o console mais pauleira da Nintendo. Mas isso é passado. A Actvision conseguiu os direitos para lançar um game de luta com a licença X-Men.
O desenvolvimento do jogo está a cargo da Syrox Developments, que está prometendo um game de porrada bem diferente dos demais títulos já lançados, que eram em 2D. Agora, todas as batalhas serão em 3D, num estilo bem similar à Tekken.

BAIXARIAS EM PORTUGUÊS

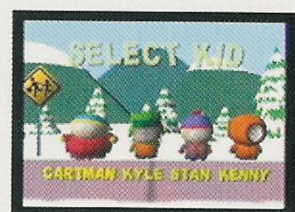


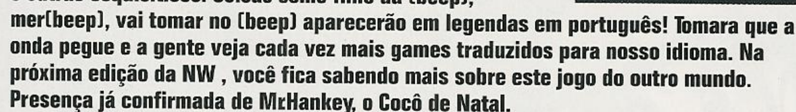
É A VERSÃO BRASILEIRA DE SOUTH PARK PARA N64



Mr.Hankey

Como você já viu em edições passadas da NW, a molecada mais politicamente incorreta dos cartoons está chegando ao Nintendo 64. Mas o que você não sabe é que Cartman, Kyle, Stan e Kenny estarão proferindo suas obscenidades em nosso velho idioma. É isso mesmo: a Gradiente Entertainment lançará South Park com legendas em português e o colocará no mercado antes mesmo que Cartman descubra quem foi que traçou sua mãe no baile dos bêbados.
Como no desenho animado, este game de ação, jogado em primeira pessoa, apresenta uma história das mais malucas, cheia de perus mutantes, alienígenas pirados, sondas anais e outras esquisitices. Coisas como filho da (beep), mer(beep), vai tomar no (beep) aparecerão em legendas em português! Tomara que a onda pegue e a gente veja cada vez mais games traduzidos para nosso idioma. Na próxima edição da NW , você fica sabendo mais sobre este jogo do outro mundo. Presença já confirmada de Mr.Hankey, o Cocô de Natal.





O LIVRO DE ZELDA



Para quem quer mais Zelda e já não sabe mais de onde tirar informação, está saindo nos EUA a versão em livro The Legend of Zelda: Ocarina of Time, publicada pela Sybex. O livro segue fielmente a história do jogo, com detalhes que até passam despercebidos por quem está debulhando o game. O autor do livro, o americano Jason Rich, fez parte da equipe de experts da Nintendo e pesquisou a fundo sobre o game nas horas vagas. O cara entende mesmo do assunto. Jason escreve há 13 anos sobre games e é colunista das publicações Disney Adventures e Game Week. Ele e a Sybex também pretendem se juntar para a novelização de outro sucesso Nintendo: a mania Pokémon. Mas atenção: o livro de Zelda só está disponível em inglês.

THE BEST

OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER EM 1998

BLOCKBUSTER

Nintendo 64

GOLDENEYE 007
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
1080° SNOWBOARDING
EXTREME G
F1 POLE POSITION
FIFA SOCCER 64
SUPER MARIO 64
STAR FOX 64
MARIO KART 64

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM NOVEMBRO DE 98

Nintendo 64



GOLDENEYE 007
SUPER MARIO 64
BANJO-KAZOOIE
MISSION: IMPOSSIBLE
MORTAL KOMBAT 4
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
TUROK: DINOSAUR HUNTER
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Super Nintendo

SUPER MARIO WORLD
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
MORTAL KOMBAT 2

Game Boy

JAMES BOND 007
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
POKéMON
DONKEY KONG LAND 3
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

CALENDÁRIO NINTENDO 99

NINTENDO 64

N64 — JANEIRO
Battletanx
Bust-A-Move 3

FEVEREIRO
Mario Party
California Speed
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

PRIMEIRO TRIMESTRE
AirBoardin' USA
Caesars Palace 64
Castlevania
Chameleon Twist 2
Charlie Blast's Territory
Harrier 2000
Looney Tunes: Space Race
Micro Machines V3
NBA In the Zone '99
O.D.T.
Penny Racers
Quake 2
Rampage 2: Universal Tour
Rayman 2: The Great Escape
Rugrats
Shadowgate 64: The Trials of the Four Towers
Snowboard Kids 2
Starshot in Space Circus
Superman
Survivor: Day 1
Tonic Trouble
Twelve Tales: Conker 64
Vigilante 8
WCW Nitro
Win Back

MAIO
Shadowman
Tasmanian Express

SEGUNDO SEMESTRE
Re-Volt
Hype - The Time Quest

GAME BOY

PRIMEIRO TRIMESTRE
Asterix
Caesars
Conker's Pocket Tales
Deja Vu 2: Ace Harding
Rush 2: Extreme Racing USA
Bugs Bunny Crazy Castle 3
Shadowgate Classic
Wario Land 2
Top Gear Pocket

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

1º Desafio Nintendo World

O GRANDE VENCEDOR

ANTONIO LAEDSON MONTEIRO

1. Mario junto com o Yoshi, em cima do castelo.

O 1º Desafio **Nintendo World** foi o maior sucesso. Recebemos milhares de cartas de todos os cantos do Brasil. Todo mundo mandou bala no **Mario 64** para cumprir os três desafios. Encontrar com o Yoshi pelo jeito foi baba, todo mundo conseguiu.

As caretas do Mario que recebemos, então, foram hilárias. A galera do mal soltou a imaginação e deitou e rolou com o personagem. Agora os tempos foram incríveis. Muita gente na casa dos 13 e 12 segundos, fazendo de tudo para conquistar o tão cobiçado Kit Arcade **NW**. Durante um bom tempo mantivemos segredo dos melhores tempos para que a moçada não desanimasse e continuasse tentando quebrar todos os recordes.

2. A menor marca de tempo possível no escorregador da Princesa

E é com grande orgulho que anunciamos o grande vencedor do 1º Desafio **Nintendo World:** Antonio Laedson Monteiro. Ele tem 25 anos e é morador de Guarulhos, na Grande São Paulo. O cara simplesmente reescreveu as leis da física, atingindo o incrível tempo de 11.8 segundos. O Mario deve ter ficado com a bunda toda ralada (no bom sentido, hein jacarezada!?). De quebra, ele também fez o Mario com uma das caretas mais originais que pintaram aqui na redação.

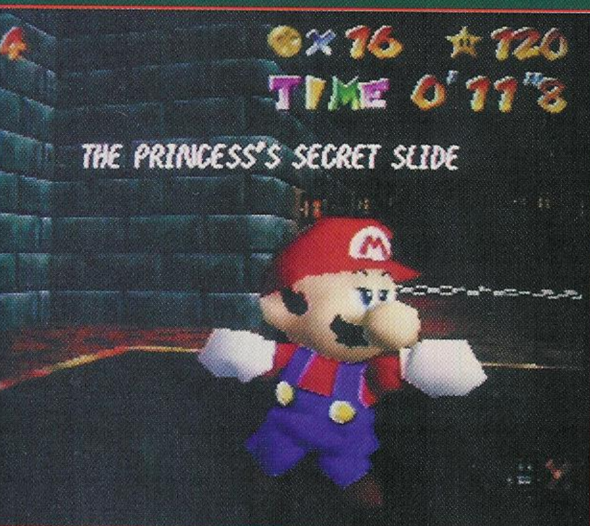
3. A careta mais maluca e engraçada do Mario na tela de abertura

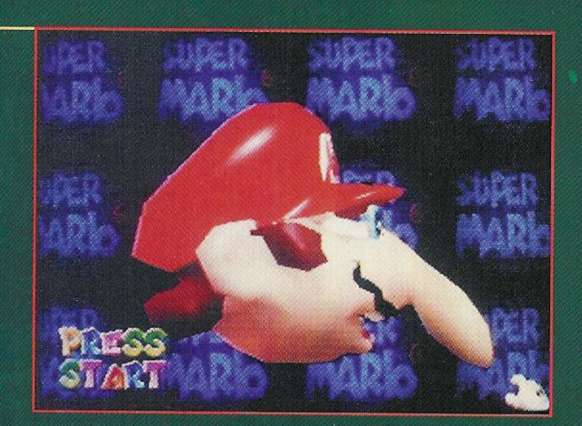
A gente só não entendeu direito no que ele se inspirou para compor a sua obra (ih, ó o cara aí).

Parabéns Antonio. E para você que tentou e não conseguiu não desista, mais desafios te aguaradam nas próximas edições da **Nintendo World**. E você poderá ser o próximo vencedor!!! Inté!

DESAFIO Nintendo® WORLD







QUESTIOMARIO

Ano novo, vida nova! O verão está aí e sua revista de games favorita continua com promoções maravilhosas para animar sua vida! E quem vai começar o ano rindo à toa é o Jonas Santos Pereira, de Macapá - Amapá. O cara acertou em cheio todas as questões sobre Banjo-Kazooie e foi o sorteado entre milhares de cartas que chegaram na redação. Adivinhem o que ele ganhou? Um Nintendo 64 novinho em folha! Parabéns, Jonas! Rapaz de sorte! Nesta edição, continuamos dando uma força para a galera que curte um Super Nintendo. Responda as 5 perguntas sobre The Legend of Zelda: A Link to the Past, mande para o endereço abaixo e torça. Se você for sorteado, vai desfilar de N64 novinho por aí. Escreva fora do envelope: Questiomario Zelda e mande brasa. Mas corra! Só valem cartas postadas até o dia 30 de janeiro de 99.

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Qual o nome do sábio que guia Link através de sua jornada?
2. Em que o parceiro de Smithy foi transformado no Mundo da Escuridão (Dark World)?
3. Quantas flechas prateadas são necessárias para derrotar Ganon?
4. Qual o número total de portais de teletransporte (veja foto) existentes no Mundo da Luz (Light World)?



5. Qual o nome do monstro marinho que vende as nadadeiras para Link?

Respostas do Questiomario anterior: 1. Cheato/Blueggs, Redfeathers e Goldredfeathers 2. 9 caldeirões (4 pares de teletransporte e 1 que leva à Gruntilda) 3. Dor de barriga/ cair com o trenó sobre ele 4. Os Jinjos assobiam, acenam e falam "hey" 5. Treasure Trove Cove

N-mail
CARTAS

1999 é o ano da Nintendo World. Acabamos de nascer, mas esperamos atingir a maioridade logo, logo. Para que isso aconteça, queremos que você participe ainda mais. Vale sugestões, comentários, dicas, puxação de saco e, é claro, críticas, muitas críticas (mas sem exagerar!).
Não se esqueçam de colocar por fora do envelope: revista Nintendo World N-Mail. O endereço está na página 4.

NÃO DEIXE PARA AMANHÃ

E aí galerinha da NW! Estou achando a revista demais, muito melhor que as outras que falam muito pouco dos jogos da Nintendo. Eu só gostaria de fazer um pedido para vocês: aumentem os prazos para postagem das cartas destinadas às promoções. A edição de outubro, por exemplo, só apareceu nas bancas do sul no dia 10 de novembro, faltando vinte dias para o término do Questiomario. Valeu pela atenção e, a propósito, eu queria mandar um beijo para todas as gatas aí da redação!
Nauber Gavski da Silva Porto Alegre - RS

Bem que a gente gostaria de aumentar os prazos e dar prêmios para toda galera que participa das nossas promoções. Mas toda promoção tem regras que devem ser cumpridas, concorda? É verdade que a distribuição das revistas na sua cidade não foi das melhores (não é culpa nossa), receber a revista de outubro no dia 10 de novembro é o cúmulo do atraso, porém, às vezes isso acontece. Mas não dê uma de coitadinho por isso, você teve vinte dias para mandar a carta. Quanto aos beijos para as gatas da redação, pode deixar que a gente está mandando! (agora só precisamos encontrá-las...).

LEMOS TODAS AS CARTAS

Muitos de vocês devem pensar que a gente nem lê as cartas que chegam aqui na redação. Alguns perguntam se existe um critério para ter uma carta publicada. Nós respondemos: para ver sua correspondência no N-mail basta ser original ou ainda ter uma dúvida comum à maioria dos leitores. Não existe sorteio, todas as cartas são lidas. E para provar que não estamos mentindo, queremos agradecer uma galera especial: Célio Uchôa de Paula e Bruno Saraiva Carneiro, ambos do Amazonas; Antonilson Miranda Costa, do Pará; Eder C. S. Bezerra, do Amapá; Vinícius S. R. Araújo, de Goiás, Allan Kardes da Silva Damasceno, de Natal e para o nosso conterrâneo, o paulista William Linitch dos Santos, que deixou a todos emocionados (que exagero!) com um lindo, porém irritante, cartão de Natal. Tá vendo como a gente não engana ninguém? Participe e verá!

AS RESPOSTAS ESTÃO NAS PÁGINAS DA NW

E aí pessoal da NW! Tenho algumas perguntas pra vocês:
1) Vocês irão debulhar The Legend of Zelda: Ocarina of Time?
2) Turok 2: Seeds of Evil, será muito mais que uma continuação do primeiro game?
3) Como vocês acabam, exterminam, estraçalham com as outras revistas de games (e olha que eu tenho um monte delas) logo na primeira edição?
Fernando Henrique Tonon Bauru - SP

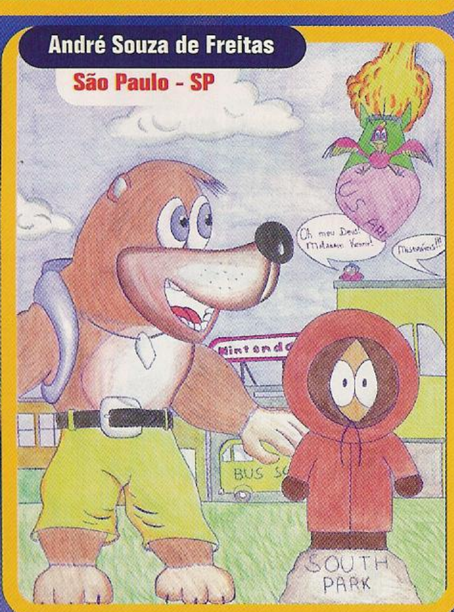
Carinha, vamos às suas respostas:
1) Se nós vamos debulhar Zelda? Olhe para a NW e fale com honestidade: você já viu coisa parecida em outras dimensões?
2) Com certeza, Turok 2 é um jogaço. O game de ação do ano!
3) Isso é você quem está dizendo! A verdade está nas páginas da NW.

MAIS PERGUNTAS

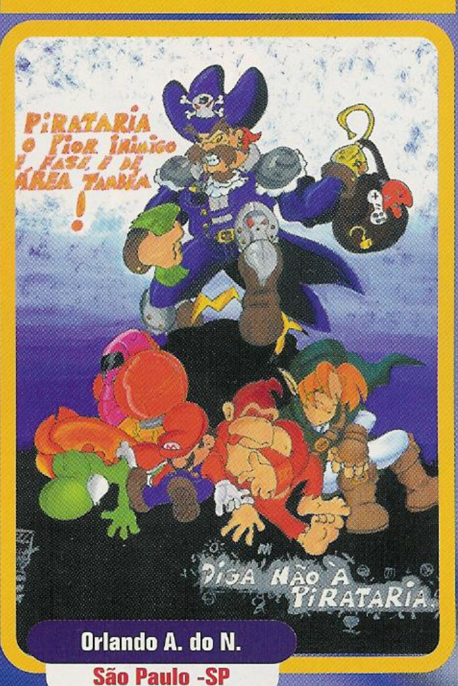
E aí galera da NW, queria dar os parabéns pelos três primeiros números da revista, que estão maravilhosos. Vamos às perguntas:
1) Quando a Capcom vai acordar e lançar Street Fighter para o N64?
2) Castlevania e Zelda serão compatíveis com o cartucho de expansão de memória?
3) Por favor, eu imploro: publiquem minha carta.
Wanderson W. Astorino Araraquara - SP

Vamos às respostas:
1) É, Wanderson, parece que a Capcom ainda está dormindo profundamente. Por hora nada de Street para o N64.
2) Não! Os jogos são tão bons que nem precisam do cartucho de expansão.
3) Carta publicada, mas só desta vez, hein!?

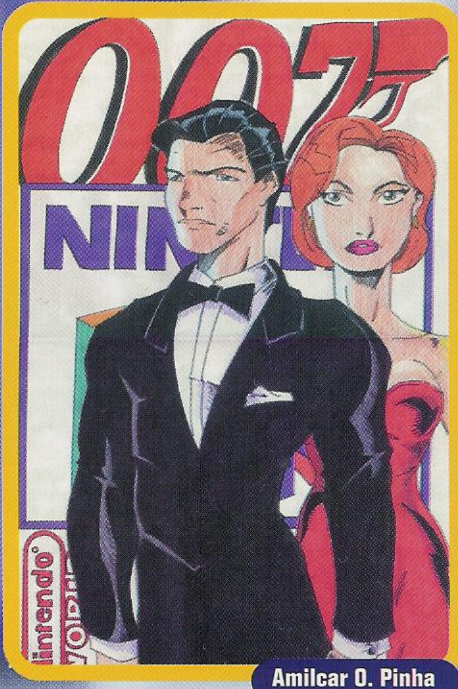

Geysa dos Santos Bernardes
São Paulo - SP



André Souza de Freitas
São Paulo - SP



Orlando A. do N.
São Paulo -SP



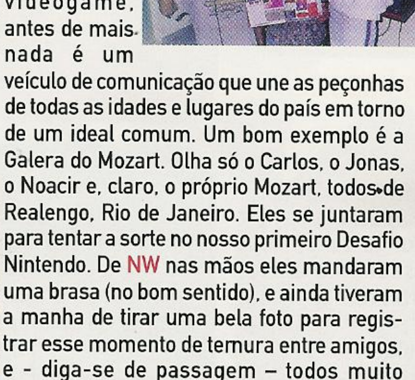
Amilcar O. Pinha
Ilha Bela - SP

AI, QUE MEDA!

Ufa! Até que enfim! Depois de bilhões de anos de espera, finalmente lançaram no Brasil uma revista oficial da Nintendo. Somente a NW para me fazer escrever. E ai de vocês se não publicarem minha carta! Sabe de uma coisa: quando vi a revista na banca pela primeira vez tive certeza de que não estava sonhando. Depois de tudo isso, acho que mereço um cartucho de presente, ok? Que dia eu posso passar aí para pegá-lo? Aqui entre nós, se vocês não publicarem minha carta, mando todos vilões da Nintendo para destruir todos vocês! Entenderam?
P.S.: Cuidado! Carta bomba.
Edivaldo Lima (O Fanático) Itapevi - SP

Caro Fanático, não conseguimos entender a sua carta. Você começou com elogios e acabou na ameaça. Acabou mal, para falar a verdade. Se esta foi a primeira vez que você escreveu para uma revista, provavelmente será a última. Se você acha que deixou a gente com medo ou quis apenas fazer uma gracinha, fique sabendo que a única coisa que a gente sentiu foi pena, nada mais. Entendeu?

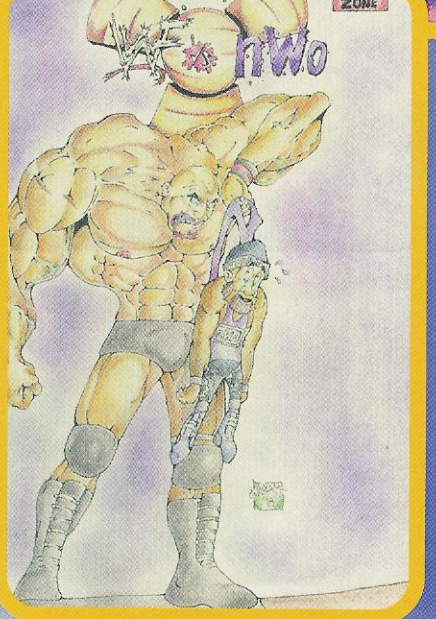
ROMPENDO BARREIRAS



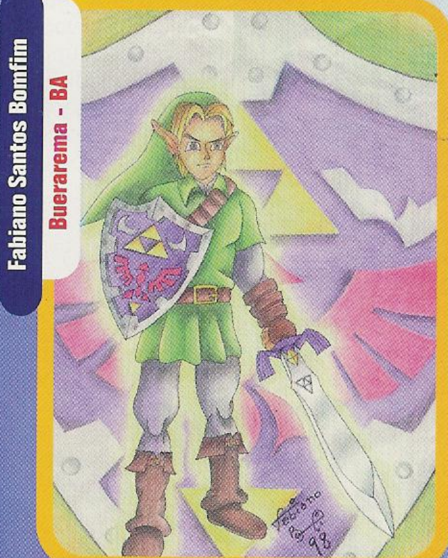
A NW não é apenas uma revista de videogame, antes de mais nada é um veículo de comunicação que une as peçonhas de todas as idades e lugares do país em torno de um ideal comum. Um bom exemplo é a Galera do Mozart. Olha só o Carlos, o Jonas, o Noacir e, claro, o próprio Mozart, todos de Realengo, Rio de Janeiro. Eles se juntaram para tentar a sorte no nosso primeiro Desafio Nintendo. De NW nas mãos eles mandaram uma brasa (no bom sentido), e ainda tiveram a manha de tirar uma bela foto para registrar esse momento de ternura entre amigos, e - diga-se de passagem – todos muito carismáticos. Agora quem é quem na foto, só se eles mandarem outra carta se identificando! Valeu galera do Mozart!



João André Motta
Harmonia - RS

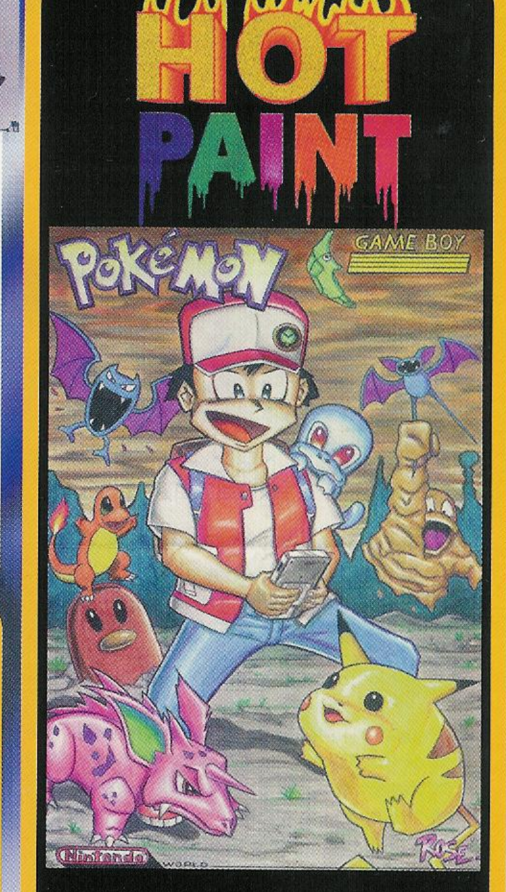


Guilherme Z. S. de Abreu
São José do Rio Preto - SP



Fabiano Santos Bomfim
Buerarema - BA

HOT PAINT



A cada nova edição ficamos mais orgulhosos dos nossos leitores. Além de serem os mais inteligentes e exigentes, são verdadeiros artistas. Os melhores, estão tendo a oportunidade de ver suas obras nas páginas da NW. Olha só o desenho da **Rosemary Nascimento**, de Salvador - BA! Ela é a primeira vencedora da seção de desenhos da NW. E desta vez não adianta falar que a gente está protegendo as garotas, hein! A Rose pegou uma carona na mania Pokémon e levou o cartucho para N64 com todos os méritos. Primeiro lugar absoluto! Agora, os garotos e garotas que ainda não tiveram seus desenhos publicados, não desanimem! Continuem participando e caprichando cada vez mais. É exatamente isso que queremos, a sua participação! Quem leva o prêmio é só o vencedor, mas qual pobre mortal não quer ver o seu desenho na revista oficial da Nintendo? Mande sua arte para nós! Vale tudo: lápis, caneta, giz, carvão, colagem...o que você quiser! Dê preferência a arte original, evite xerox. Ah, e não deixe de escrever por fora do envelope Nintendo World - Hot Paint. O nosso endereço é Av. Lacerda Franco, 1742 - Vl.Mariana - São Paulo CEP: 01536-000

Há muito tempo, em uma galáxia muito, muito distante....

Compatível com cartucho de expansão

STAR WARS ROGUE SQUADRON



Enquanto o mundo aguarda a chegada do primeiro filme da nova trilogia Guerra nas Estrelas, ajude Luke Skywalker e os Rebeldes a combater o Império neste superlançamento para Nintendo 64

Capítulo I
A Oposição Rebelde

Seis meses se passaram desde a batalha de Yavin. A Estrela da Morte foi destruída, mas a luta pela liberdade está longe de terminar. A guerra contra o Império espalha-se pela vastidão do espaço. Luke Skywalker forma o lendário Rogue Squadron com os melhores pilotos de X-Wing.
Sua missão: defender a destemida Aliança Rebelde contra o ainda poderoso Império, enraivecido pela guerra no esforço do controle da galáxia...



É assim, logo após os eventos vistos no primeiro filme da trilogia de **Guerra nas Estrelas**, que começa **Star Wars - Rogue Squadron**.
Você será Luke Skywalker. De dentro de uma dos caças espaciais ou naves de combate rebeldes, você lutará para que a paz reine na galáxia, defendendo seus companheiros dos ataques imperiais. Serão batalhas insanas no espaço e em vários planetas já conhecidos pelos fãs de **Guerra nas Estrelas**.
Ao todo são quatro capítulos, com cinco fases em média. No início de cada uma, é dada a sua missão. Todos os tipos de armas do Império aparecem. São Tie-Fighters atacando pelo ar, Walkers e sondas imperiais pelo chão. Vai ser pedreira!
Na tela de seleção de nave, os programadores da LucasArts fizeram questão de colocar entre a X-Wing, a Y-Wing, a Speeder, a A-Wing e a V-Wing o Millenniun Falcon (também conhecido como Falcão Milenar). Só esperamos que até o final do jogo, também possamos dar uma pilotada nessa "lata velha", certo Chewie?!

Radar
O radar de sua nave parece um pouco complicado de ser entendido, mas basta você distinguir o significado de cada um dos pontos que aparecem para compreendê-los:
Pontos verdes: representam as Forças Rebeldes
Pontos azuis: representam os pontos neutros
Pontos vermelhos: representam as Forças Imperiais (é nelas que você deve atirar, né?).

Selecionando suas naves
Para cada missão que você terá que encarar em **Rogue Squadron**, há uma nave específica a ser pilotada. A mais usada é a X-Wing (para os mais desinformados e para aqueles que nas duas últimas duas décadas andaram perdidos dentro de uma caverna, esta é a nave utilizada por Luke Skywalker para destruir a Estrela da Morte no primeiro **Guerra nas Estrelas**). Entretanto, quando você consegue completar uma missão, novas naves ficam a sua disposição. O legal é que você poderá repetir a mesma missão, só que usando as novas naves!
Os programadores de **Rogue Squadron** capricharam na visualisação do jogo. Há várias câmeras que podem ser usadas para você ter a melhor visão.
Cada uma das naves usadas tem seu próprio painel de controle e armas. Se preferir, você pode desligar os instrumetos do painel. Só que aí você terá que ser um verdadeiro Jedi, e usar a Força para alcançar seus objetivos.

X-Wing
armas primárias: 4 canhões laser
armas secundárias: torpedos de próton
especial: abrir/fechar S-foils

Esse é o caça espacial mais comum. Ele é usado tanto pelo Rogue Squadron quanto pela Aliança Rebelde. A X-Wing possui um equilíbrio perfeito de velocidade, dirigibilidade e poder de fogo. Quando está com seus S-foils fechados, ela fica mais veloz.

Y-Wing
arma primária: canhão duplo de laser
arma secundária: bombas
especial: canhão de íon

Normalmente usado para defender a retaguarda da Frota Rebelde em batalhas, os Y-Wings atualmente são usados para bombardear os inimigos. Sua principal capacidade é a possibilidade de carregar armas pesadas e de ter uma mira precisa. Por outro lado sua velocidade fica extremamente debilitada.

V-Wing

arma primária: canhão duplo de laser
arma secundária: mísseis agrupados
especial: boosters (turbo)

Apesar de meio instável, o V-Wing é muito veloz em grandes altitudes. Seu poder de tiro é um tanto quanto ligeiro. Mas fique esperto se seus canhões sobrecarregarem e se desligarem: dê alguns segundos e depois reative-os, senão você irá queimá-los. E aí, meu amigo, nem usando a Força!

A-Wing

arma primária: canhão duplo de laser
armas secundárias: mísseis de choque

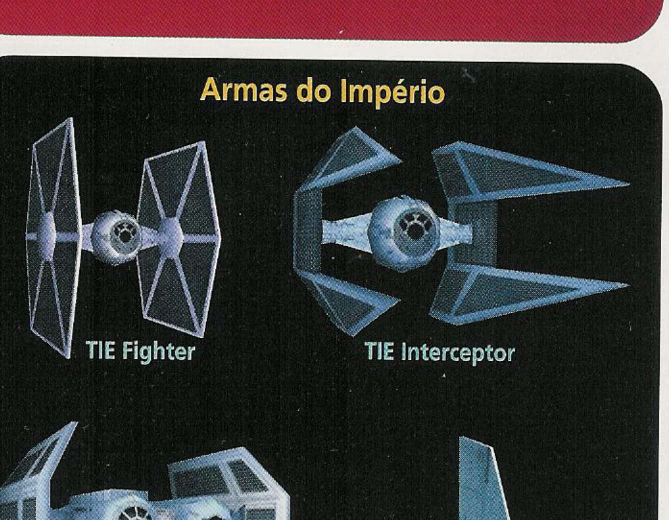
Este é o caça Rebelde mais rápido, sendo mais veloz até mesmo que os Tie-Fighters imperiais. Entretanto, ele é consideravelmente frágil, obrigando você a fazer uso de sua agilidade para não se tornar um alvo fácil.

Speeder

arma primária: canhão duplo de laser
arma secundária: cabo de reboque

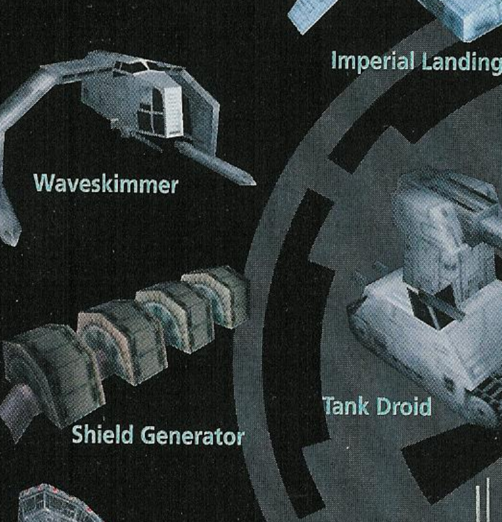
Este caça é ideal para detonar com os Walkers AT-AT do Império (aqui também conhecidos como Andadores Imperiais). Com seus cabos, os pilotos laçam as pernas das máquinas quadrúpedes, para abatê-las à rajadas de laser depois - isso quando já não explodiam na queda.
A Speeder não é usada em batalhas espacias, facilitando o seu controle na atmosfera des planetas. Ideal para executar mergulhos rentes ao chão. Ela não possui escudo de proteção, mas pode carregar armamentos pesados para detonar com as forças imperiais.

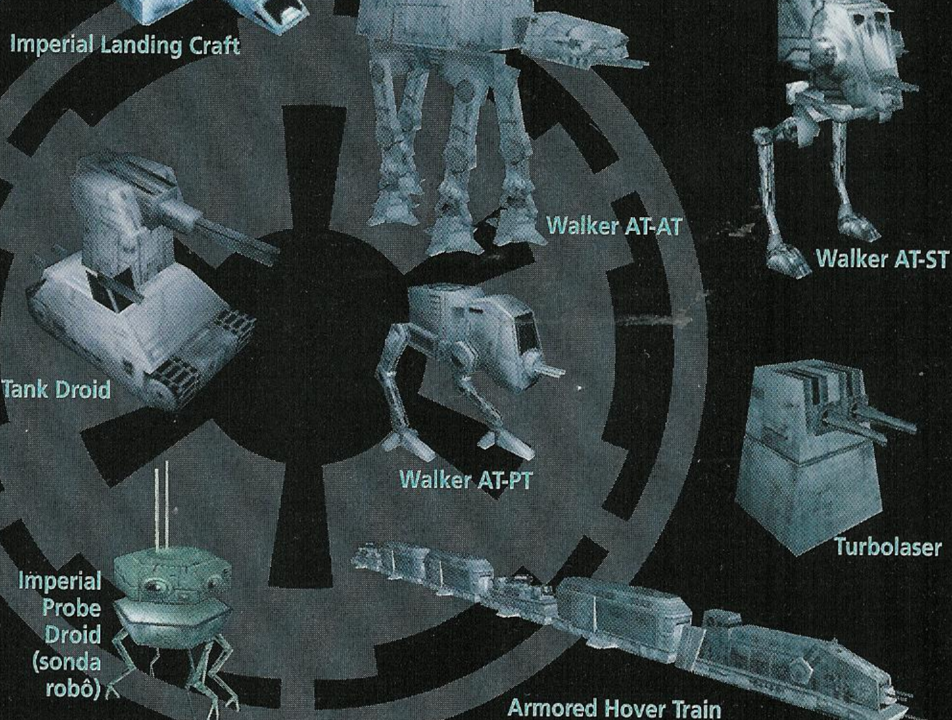
Armas do Império



TIE Bomber

Imperial Landing Craft





Walker AT-ST

Turbolaser

Radar Dish

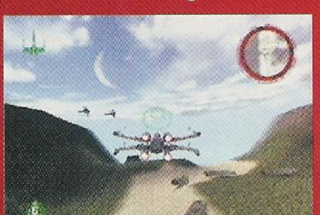
Imperial Probe Droid (sonda robô)

Capítulo I

Ambush at Mos Eisley
Sua primeira missão será livrar Tatooine, a terra natal de Luke Skywalker, da presença do Império. Pilotando sua X-Wing, você deverá primeiro destruir as sondas robôs – iguais as vistas no começo de **O Império Contra-Ataca**. Em seguida, será necessário detonar com os esquadrões de TieFighters que aparecem de todos os lados. Para facilitar o abatimento dos caças imperiais, use a câmera de dentro de seu cockpit. Cuidado para não bater no chão ou em prédios, naves, senão você perderá energia.



Rendezvous on Barkhesh
Em meio ao calor insuportável das úmidas florestas do planeta Barkhesh, você deverá defender as Forças Rebeldes dos ataques do Império. Use sua X-Wing para detonar seus inimigos. Muitas tropas de Walkers AT-AT e AT-ST pela frente, além dos ataques aéreos comandados pelos TieFighters Imperiais.

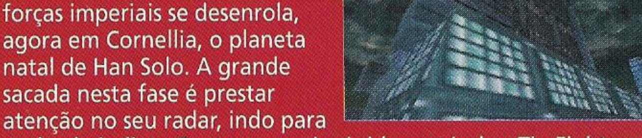




"Que a força esteja com você!"



The Search for the Nonnah
A nave rebelde Nonnah caiu numa área dominada pelo Império. Sua missão será ajudar no resgate dela a bordo de sua A-Wing. Logo no começo da fase, detone os seis caças imperiais. Depois, ao localizar a nave, destrua os Walkers e tanques laser, sem esquecer das sonda robóticas espalhadas. Em seguida, os TieFighters tentarão bombardear Nonnah. Você terá que detê-los a qualquer custo. Muita atenção no seu radar. A visibilidade nesta fase é pouca, portanto qualquer manobra mal feita pode lhe custar uma vida.

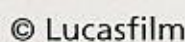


Defection at Cornellia
Mais uma batalha contra as forças imperiais se desenrola, agora em Cornellia, o planeta natal de Han Solo. A grande sacada nesta fase é prestar atenção no seu radar, indo para onde ele indicar. Destrua o mais rápido possível os Tie-Fighters bombardeiros, para eles não arrasarem com o centro de tecnologia (Tech Center) e o prédio do Capitol (Capitol Building). Em seguida, use os cabos de sua Speeder para derrotar o Walker AT-AT (dê vôos rasantes pressionando A para ganhar mais velocidade). Nesta fase você contará com uma ajuda amiga do Millennium Falcon.



Liberation of Gerrard V
Aqui o negócio é destruir primeiro os lança-mísseis e depois as torres para, então, encarar os interceptadores imperiais. Nesta fase, é possível coletar armas imperiais escondidas.

Você confere as fases seguintes de **Star Wars Rogue Squadron**(TM) na próxima **NW.**
E que a Força esteja com você!





STAR WARS™

Trailer mostra as primeiras imagens do filme mais aguardado dos últimos anos, que ganhará uma versão em game lançada simultaneamente

EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

O trailer não levou os fãs apenas ao delírio. Fez muito mais do que isso... Deixou os amantes dos videogames literalmente malucos. Com a

© Lucasfilm


notícia de que a versão em jogo de **Star Wars: Episode I- The Phantom Menace** sairá simultaneamente com o filme, a expectativa em torno desse futuro lançamento já está tirando o sono de muita gente. Faltam alguns meses para a chegada, mas todos já contam os dias. E se depender das primeiras imagens, tanto o filme como o game prometem batalhas espaciais emocionantes, corridas frenéticas e duelos de sabre de luz espetaculares. O mês de maio (no Brasil será junho)

© Lucasfilm


certamente entrará para a história.

Desde o início de dezembro, o público brasileiro está assistindo ao tão falado trailer do primeiro episódio da saga **Star Wars** nos principais cinemas brasileiros. Nos EUA, milhares de pessoas pagaram

© Lucasfilm


US$ 9 só para ver algo que entraria em circuito comercial em poucos dias. Exibido em 302 cinemas espalhados em 73 cidades, o que poderia ser chamado de curtíssima-metragem provocou longas filas.

© Lucasfilm


O primeiro episódio será lançado com o título original, e não como **Guerra nas Estrelas**. A estratégia da empresa de George Lucas (criador da saga) é uma padronização de marketing. Já que todos os produtos virão de fora com a marca **Star Wars**, o nome traduzido poderia confundir o mercado. Pena que atrapalha a ligação com os filmes produzidos anteriormente. Para quem não sabe, a primeira trilogia é formada, na verdade, pelos episódios 4, 5 e 6. Lucas já prometeu o segundo e terceiro para os próximos cinco ou seis anos.

© Lucasfilm

Corrida pela Liberdade

Os 2 minutos e 10 segundos são suficientes para mostrar o que está por vir. No filme dirigido pelo próprio Lucas, o jovem Anakin – muito antes de se tornar o temível Darth Vader e futuro pai de Luke Skywalker e da princesa Leia – é o personagem chave da história – que se passa 32 anos antes de **Guerra nas Estrelas**. Antecipando possíveis fases do jogo, há uma emocionante corrida ilegal que o jovem Anakin participa. Patrocinado pelo velho conhecido Jabba - The Hutt, o então escravo Anakin tenta conquistar sua liberdade. Parece uma versão hi-tech da famosa corrida de bigas de **Ben-Hur**, onde cápsulas são puxadas por gigantescos motores. Ao que parece, a perseguição de aeromotos em **O Retorno de**

© Lucasfilm


Jedi ficará ultrapassada. Para ajudar Anakin, surge um mestre Jedi (Liam Neeson) e seu jovem pupilo, Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor). Semelhante ao visto em **Guerra nas Estrelas**, onde Kenobi vira mestre do inexperiente Luke Skywalker. Como pôde ser visto no trailer, a dupla deve arrebentar nos duelos de sabre de luz. No lado negro, o principal vilão chama-se Darth Maul (nome ainda não oficializado). Ele também aparece em uma rápida sequência, onde luta com um sabre de luz de duplo lado (que se torna um bastão mortal). Segundo os boatos, sua maldade é tanta que deixaria Darth Vader

© Lucasfilm

© Lucasfilm


parecendo um menino travesso. É claro que não poderia faltar batalhas espaciais e alienígenas bastante estranhos.

Resta somente esperar que **Star Wars – Episódio 1** chegue aos cinemas em junho

© Lucasfilm


no Brasil. Com sua estratégia, Lucas está deixando os fãs com água na boca. Em janeiro, um novo trailer, agora com 4 minutos, deve

© Lucasfilm

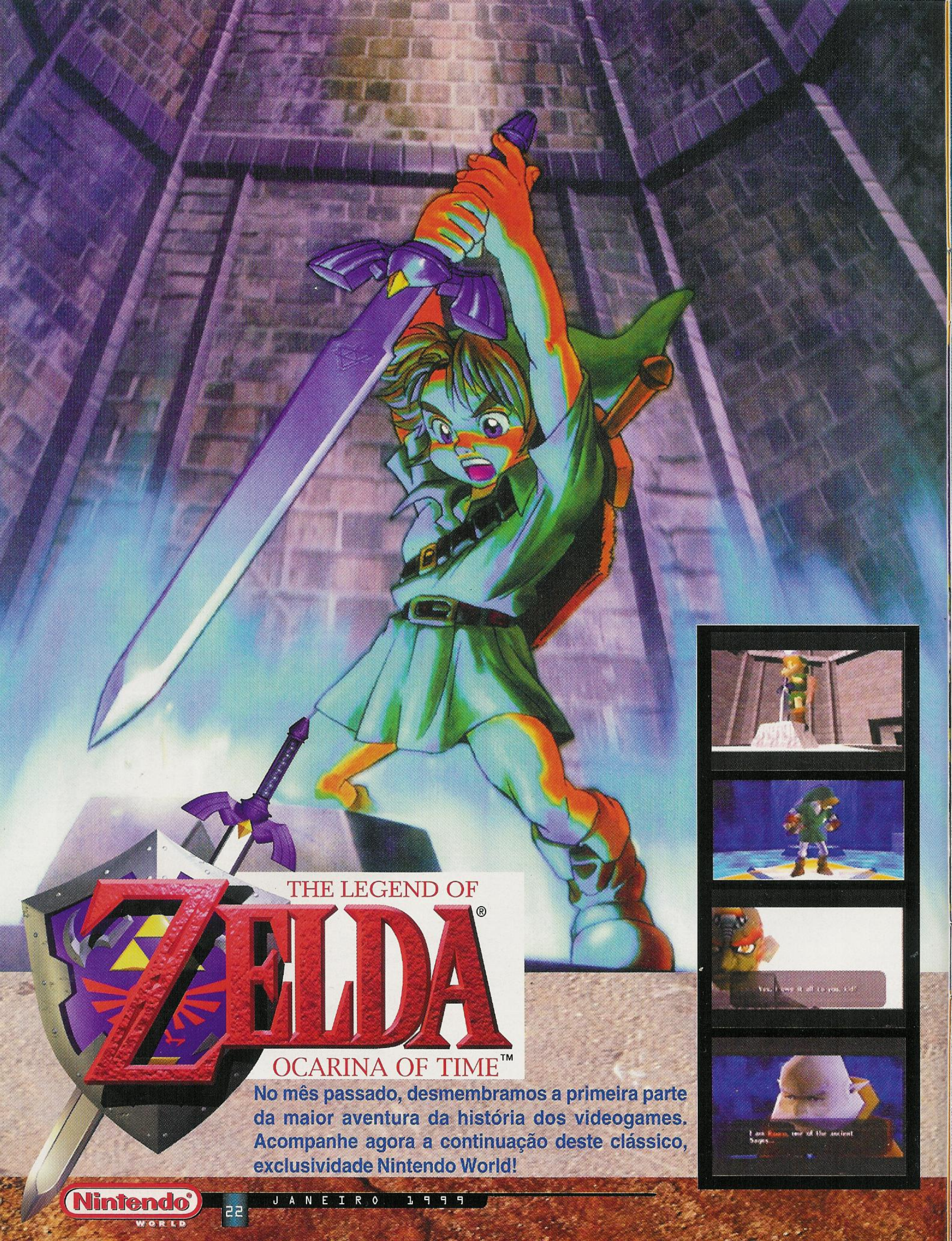

revelar mais mistérios. Alguém duvida que ele seja um forte candidato a bater o recorde de **Titanic**. Pelo menos, ganhará disparado no que se refere à comercialização de outros produtos referentes ao filme, como

© Lucasfilm


brinquedos, roupas, games e muitos outros. Afinal, alguém aí comprou o bonequinho do Leonardo DiCaprio ou uma réplica miniatura do Titanic? É quase certo que não...

Ricardo Matsumoto





No mês passado, desmembramos a primeira parte da maior aventura da história dos videogames. Acompanhe agora a continuação deste clássico, exclusividade Nintendo World!

O tempo voa quando estamos nos divertindo, não é mesmo? No mês passado, explicamos passo-a-passo tudo o que você precisava fazer para não se perder no início de **Zelda**. Agora, se você conseguiu chegar até aqui, é porque no mínimo manja um pouco sobre o jogo. Não vamos entregar tudo de bandeja nem detalhar muito, senão perde a graça. Depois de entrar no Templo do Tempo, Link adormece profundamente. Quando acorda, a surpresa: sete anos se passaram e o pequeno e inexperiente garotinho tornou-se um homem. E não foi só isso! O mundo que ele antes conhecia está totalmente diferente. As pessoas são estranhas e há algo no ar que não cheira bem. Bem, não há tempo de pensar muito. O destino de Hyrule está em suas mãos! Logo de cara, você encontrará o misterioso Sheik, que lhe dará algumas dicas do que fazer.

OBJETIVOS GERAIS DE LINK:

1. Conseguir o gancho (hookshoot) no Cemitério da Vila Kakariko.
2. Encontrar o Arco da Fada (Fairy Bow) no Templo da Floresta.
3. Ganhar a Túnica de Goron em Goron City.
4. Encontrar o Martelo Megaton no Templo do Fogo.
5. Encontrar as Botas de Ferro na Caverna de Gelo.
6. Descongelar o Rei Zora para receber a Túnica de Zora.



CAVALGANDO



Link terá que visitar muitos lugares do campo de Hyrule no decorrer de sua jornada. Como os locais ficam bem espalhados pelo gramado, você certamente precisará de um meio de transporte. Você poderá usar Epona, uma égua bem dócil que vive no Rancho Lon Lon. Para chamá-la, é necessário tocar a Canção de Epona em sua ocarina. O que? Você não sabe tocar esta ainda? Sem problemas! Assim que terminar o primeiro labirinto, você poderá voltar para o passado e aprender a canção com Malon, no próprio Rancho. Para ganhar o direito de usar Epona, vá para o Rancho Lon Lon com Link mais velho para ter algumas aulas com o mal-humorado Ingo. Pague para entrar aonde estão os cavalos e toque a Canção de Epona para chamar a égua, que já te conhece há sete anos, mas sabe como é né? Memória de cavalo não é igual a de elefante. Não perca tempo e volte para falar com Ingo. Ele o desafiará para uma corrida. Se ganhar duas vezes seguidas, você poderá ficar com a montaria. Para vencer, use as cenouras para Epona correr mais (pressione A). Na segunda corrida, Ingo irá queimar a largada e sairá na sua frente. Para não comer poeira, abuse de seus turbos/cenouras para alcançá-lo. Depois da vitória, é só sair trotando para comemorar.





CEMITÉRIO

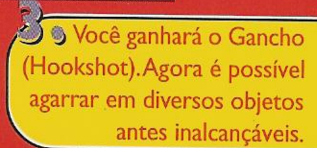
Despertando de um sono profundo no Templo do Tempo, Link encontra um mundo sete anos mais velho. Ganondorf fez um estrago violento, e apenas com a ajuda dos Sábios, Link poderá salvar a Terra de Hyrule. Mas você precisará encontrar uma arma antes. Como adulto, você não poderá usar muitas de suas armas de infância, como o Estilingue. No cemitério da Vila Kakariko, você encontrará algumas novidades.

OBJETIVOS:

1. Vá para o cemitério da Vila Kakariko e empurre a lápide com flores na frente. Você entrará na sepultura de Dampé, o coveiro.

2. Vença a corrida contra Dampé pelo labirinto. Desvie das bolas de fogo enquanto ele voa pelos túneis.





3. Você ganhará o Gancho (Hookshot). Agora é possível agarrar em diversos objetos antes inalcançáveis.



4. O labirinto termina no andar de cima do moinho. Pule na plataforma giratória e pegue aquele pedaço de coração que parecia impossível quando você era mais jovem.



5. A mulher próxima ao galinheiro lhe dará um ovo. Toque a Canção do Sol para fazer o ovo chocar e use a penosa para acordar o preguiçoso do Talon e depois devolva a galinha para a mulher. Em agradecimento, ela lhe dará Cojiro, um galo muito especial.



SACRED FOREST MEADOW

Com o gancho nas mãos, Link deve voltar para a Floresta Kokiri. As crianças moradoras da floresta (que não crescem nunca) não reconhecerão o amadurecido Link. Você descobrirá que sua grande amiga Saria desapareceu pela floresta. Navi irá esclarecer a história: sua amiga orelhuda está presa no Templo da Floresta. Hora de agir!

OBJETIVOS:



1. Como Saria desapareceu pela Floresta, sua música não estará mais ecoando pelos corredores de Lost Woods. Cuidado para não se perder.

2. Mido não reconhecerá seu amigo adulto, mas se você tocar a Canção de Saria, ele saberá que você é confiável e o deixará explorar o labirinto.



3. Os mal encarados Moblins patrulham o labirinto sagrado. Para não ter problemas, atire com o Gancho nas costas deles.



4. Suba a escada na parede do labirinto. Desça na área fechada e coloque uma bomba no pedregulho para abrir a entrada da Fonte das Fadas. Guarde algumas fadas dentro de suas garrafas, para emergências.





5. Quando alcançar a clareira após o labirinto, você reencontrará Sheik. Ele lhe ensinará mais uma canção, o Minueto da Floresta. Quando tocada, a música fará você ser tranportado de volta para a Floresta.



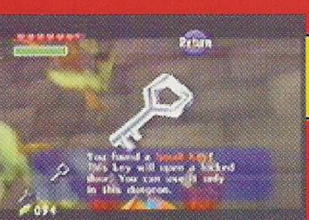
O TEMPLO DA FLORESTA

Depois que Sheik deixar a Sacred Forest Meadow, lance seu Gancho no galho que está pendurado para Link subir até o arco de pedra. Do outro lado está o Templo da Floresta, uma mansão assombrada pelos fantasmas das quatro irmãs Poe. Cada uma delas possui uma chama que ilumina um canto do saguão da mansão. Para cada um dos fantasmas que você abate, uma das tochas irá acender. Somente com as 4 tochas acesas você conseguirá se infiltrar na arena de Phantom Ganon, uma versão fantasmagórica do conhecido vilão. Para conseguir chegar lá, é preciso entender como funciona a orientação dos corredores (que podem ser retos ou totalmente retorcidos), e para onde eles o levarão. Você com certeza ficará com dor de cabeça!

OBJETIVOS:



1. Alcance a entrada com o Gancho. Dispare-o na direção do galho.





2. Escale a parede para alcançar a chave pequena que está no topo da árvore.

3. Lute com os Stalfos para ganhar a chave.

4. Toque a Canção do Tempo na frente da caixa com o símbolo do Templo do Tempo. Ela desaparecerá e abrirá o caminho.



5. Na "varanda", agarre o alvo com o Gancho.

6. Acione a alavanca e entre no poço.

7. Encontre a alavanca no túnel do poço.



8. Siga as flechas amarelas pintadas no chão, empurrando o caixote azul. Depois, escale-o para alcançar o bloco vermelho.





13. Dê uma flechada no olho para "endireitar" a sala.

14. Com esta flechada, a chave que dá acesso ao Chefe irá aparecer. Pegue-a e caia no buraco.



15. Encontre a chave na varanda da câmara.



18. Atire no retrato do fantasma. Isso fará cinco blocos aparecerem. Resolva o quebra-cabeça, empurrando os blocos até formar a figura de Amy Poe. Um dos blocos é fixo, então você só precisará mover quatro deles.

9. Mova o bloco vermelho.

10. Entre na sala que está toda "retorcida".

11. Enfrente os Stalfos para ganhar o Arco.



12. Atire nos retratos das paredes para enfrentar os fantasmas. Quando mirar, mantenha distância, ou seu alvo irá desaparecer.

16. Repita o passo 10, daí atire uma flecha no olho congelado. Fique sobre a coluna giratória, depois mande uma flecha pela tocha para descongelar o olho (ou use o Fogo de Din, se já possuí-lo).



17. Caia no buraco e acione a alavanca.



19. Chegou a hora da fantasma Meg aparecer. Para confundí-lo, ela irá multiplicar-se em mais três clones. Os quatro irão girar a sua volta. A única fantasma verdadeira irá girar no mesmo lugar antes dos outros começarem sua órbita. Use o Gancho para derrotá-la.

20. Empurre as paredes para girar a sala.

21. Acione a alavanca para entrar na Câmara do maligno Phantom Ganon.

PHANTOM GANOM

Assim que você entrar no ringue da batalha, corra direto para a porta de saída. Você não conseguirá escapar: Phantom Ganon sairá de uma das pinturas montado em seu cavalo e não deixará você fugir facilmente. Atire flechas no monstrengo na hora que ele sair da pintura. Ele irá revidar com um raio de energia, mas você estará a uma distância segura se ficar sobre o desenho da Triforça pequena que está no chão. Faça igual em um jogo de pingue-pongue: rebata com sua espada os raios que ele arremessar. Continue usando sua arma até uma das bolas de energia acertar Phantom Ganon. Ele cairá no chão, aí é só puxá-lo com o gancho e acertá-lo com a espada. Repita o procedimento até o cara ir pro inferno de vez.

GORON CITY

Muita coisa mudou na Terra de Hyrule durante o período de hibernação de Link. O safado do Ganondorf encheu a Floresta Kokiri com demônios tão horríveis que até as crianças não podem mais sair de casa. Link suspeita que isso também pode ter acontecido na pacata Goron City e resolveu voltar lá para dar uma olhada. Olha só o que ele encontrou!

OBJETIVOS:



1. Um goron solitário passa os dias rolando pelos corredores de Goron City. Use uma bomba para ele ficar quieto e trocar uma idéia com você.



2. O goron solitário irá lhe contar que Ganondorf aprisionou todos os outros Gorons. O simpático monstro oferecerá um presente a Link: a Túnica de Goron, ideal para ambientes quentes.



3. O segredo de tudo está na câmera de Darúnia, pai de todos os Gorons. Desça para a parte de baixo da cidade e entre na sala. Puxe a estátua que está no fundo para revelar a passagem para a Cratera da Montanha da Morte, nada mais, nada menos que um vulcão inférnal. Não esqueça de vestir a Túnica de Goron antes de se aventurar por ali, senão você vai virar torresmo!



TEMPLO DO FOGO

Apenas com a Túnica de Goron e o gancho será possível resistir ao calor colossal do Templo do Fogo. E apenas com o Longshot - uma versão melhorada do gancho, conseguida no Templo das Águas - e com a canção secreta do Espantalho você conseguirá alcançar as salas escondidas do Templo. Descobrí-las não ajudará nada em sua aventura, mas o deixará mais rico. Se o Espantalho já o ensinou sua música, toque-a no topo do labirinto de pedras. Quando ele aparecer, atire o gancho nele para alcançar o elevador que lhe dará acesso à sala secreta.

OBJETIVOS:



1. Para cruzar a ponte quebrada, mire o gancho na direção do tronco que está pendurado. Quando o gancho se prender, a corrente o puxará para o outro lado, em segurança.

Darúnia, o líder dos Goron, ainda conserva forte influência sobre o povo comedor de pedra. Quando Ganondorf aprisiona quase toda a população de Goron City para oferecer como sacrifício para o dragão de fogo Volvagia, Darunia ficou tiririca da vida. Você já viu um Goron nervoso? Não? Nem queira!

2. Assim que cruzar a ponte, você dará de cara com o misterioso Sheik. Ele o ensinará mais uma música: o Bolero do Fogo, que permitirá que você se teletransporte automaticamente para a Cratera da Montanha da Morte.



4. Toque a Canção do Tempo para reposicionar o bloco cinza, para você alcançar a passagem mais alta da sala.





3. Link precisa libertar os Gorons de suas prisões. Junto a cada um deles estará uma chave, que abrirá uma porta trancada.



5. Escale a grade, depois empurre o bloco dentro do geiser, e use-o como elevador.

6. Posicione o bloco, escale a grade e jogue uma bomba no dispositivo que está na beirada.

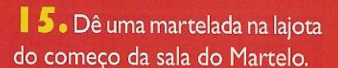
7. Entre no andar de cima do labirinto de pedras. Para isso, entre na sala da parede de fogo e passe pela porta.



8. Saia do labirinto e atire no olho para desbloquear a sala com o mapa.

9. Pegue a bússola em uma das portas do salão com portas falsas e pedras rolantes.

10. Entre na porta próxima ao labirinto de chamas giratórias. Depois de sair, pressione o botão para extinguir a barreira de fogo.



11. Derrote a Dançarina das Chamas com bombas na forma grande e depois, espadadas em seu corpo esférico.

12. Suba na plataforma central.

13. Fique na beirada superior e dispare no dispositivo para anular a barreira de fogo por alguns instantes.

14. Acione a alavanca e corra pelas escadas feito louco. Ser for rápido, você pegará o Martelo Megaton antes que as chamas o cerquem novamente.

15. Dê uma martelada na lajota do começo da sala do Martelo.



16. A martelada que você deu fez o piso partir-se em pedaços. Pegue um dos caixotes e coloque sobre a alavanca lá embaixo para mantê-la pressionada.

17. Desça pela plataforma dando uma martelada nela.

18. Tire o ídolo de pedra do caminho com uma bela martelada.

19. Toque a Canção do Tempo e martele a alavanca.

20. Pegue a chave que dá acesso ao chefe, daí retorne até a sala onde você encontrou o Grande Darunia para abrir o covil de Volvagia.



VOLVAGIA

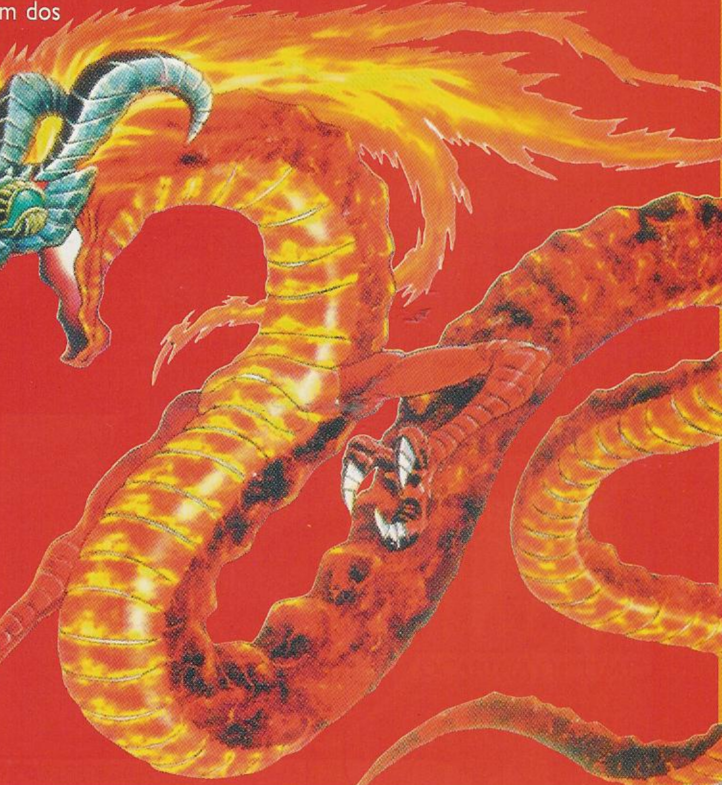
Chegou a hora da batata de Link assar na "frigideira" do Templo do Fogo. O herói terá que derrotar o sinistro dragão Volvagia, em uma ilha flutuante no meio da lava. De um dos diversos buracos espalhados pela ilha, Volvagia sairá soltando fogo pelas ventas. Acerte o vilão com a nova arma que você encontrou no labirinto: o eficiente Martelo Megaton. Ele ficará tonto, dando tempo bastante para que você carregue sua espada e desça mais um supergolpe no coitado. Quando Volvagia emergir do buraco, fique na defensiva para desviar do bafo incendiário e das pedras flamejantes. Assim que ela recuar, prepare-se para a retaliação. Bata em Volvagia toda vez que ele tirar a cabeça para fora de um buraco. Depois de algumas muitas marteladas e espadadas, você sairá vitorioso e com o Medalhão de Fogo nas mãos. Suou, foi?











CAVERNA DE GELO

Quando retornar para os Domínios de Zora, você terá uma desagradável surpresa: a antes viva e animada terra dos homens-peixes transformou-se em uma enorme caverna congelada e morta. O único habitante que sobrou é o já conhecido Rei Zora, petrificado em um bloco de gelo vermelho. Uma rajada de fogo azul mágico irá descongelar o Rei, mas estas chamas só são encontradas dentro da Caverna de Gelo. Para começar sua expedição, passe por trás do trono real e entre na Fonte de Zora. Ande pelo cais onde Lorde Jabu-Jabu flutuava anos atrás e pule pelos icebergs até alcançar a boca da caverna.



OBJETIVOS:



1. Entre na Caverna de Gelo pela Fonte de Zora.



2. Desvie com cuidado das armadilhas de lâmina.

3. Pegue as cinco moedas Rupee prateadas para abrir a porta superior. Desvie da lâmina giratória e pegue três moedas. A quarta moeda se encontra atrás de uma parede de estalagmites e a última está flutuando acima de uma hélice.



4. Encha todas suas garrafas vazias com Fogo Azul. Assim será possível derreter gelo vermelho, que cobre diversas passagens e itens pela caverna. Antes de sair encha mais uma garrafa para descongelar o pobre Rei Zora.



5. Derrote os inimigos antes que eles lancem o bafo congelado. Use o gancho para puxá-los, e chumbo neles! Descongele o baú para pegar o mapa.

6. Derreta o gelo vermelho para entrar na passagem.



7. Derreta a parede de gelo vermelho atrás de uma gruta cheia de estalagmites para pegar a bússola.





8. Pegue todos os Rupees prateados para abrir a porta trancada. Comece empurrando a plataforma até a beirada onde há um Rupee congelado. Pegue a jóia, empurre a plataforma até o canto para um novo bloco aparecer, então empurre esta nova plataforma de um pilar para outro, até pegar todas as outras moedas.

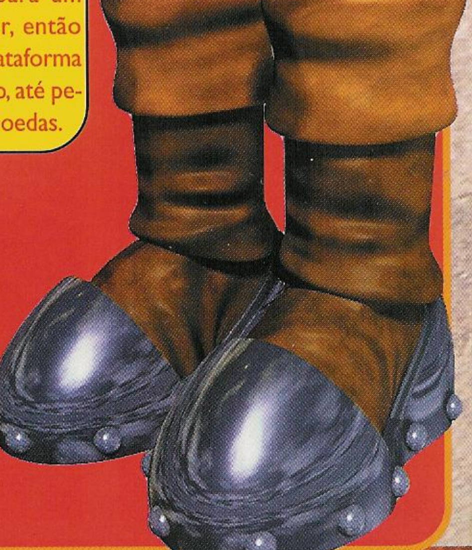
9. Enfrente o Lobo Branco. Mantenha-o na mira com o botão Z e mande espadada quando ele baixar a guarda.



10. Com o lobo derrotado, você será presenteado com um novo acessório para seus pés cansados: as Botas de Ferro. Elas farão com que você permaneça preso ao chão para andar debaixo d'água. Além disto, você estará protegido de fortes ventanias.



11. Assim que você ganhar seus novos sapatinhos, Sheik reaparecerá para ensiná-lo mais uma canção: a Serenata das Águas, uma pacata melodia que o transportará automaticamente para o Lago Hylia. Lá foi o local onde a graciosa Princesa Ruto foi vista pela última vez, mas antes de sair a sua procura, dê uma geral na Fonte de Zora.

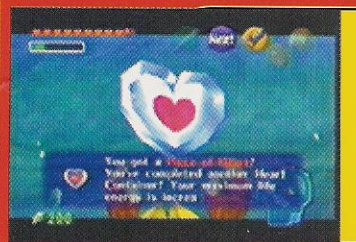


FONTE DE ZORA

Assim que sair da Caverna de Gelo, ponha suas Botas de Ferro e desça até o fundo da Fonte. Pegue o pedaço de coração que está no meio da água, depois tire as botas para subir de volta à superfície. Nade até a beira e siga para o trono do Rei Zora (ainda petrificado). Abra uma garrafa com Fogo Azul para descongelá-lo e escute suas palavras reais cheias de gratidão. Ele lhe dará a Túnica de Zora de presente e mais uma vez pedirá que você encontre sua filhinha perdida, a agora adolescente (oba!!) Princesa Ruto.



OBJETIVOS:



1. Coloque as Botas de Ferro na entrada da Caverna de Gelo e mergulhe dentro da Fonte. As solas metálicas de seus calçados não permitirão que você boie e farão você descer bem fundo. Antes de morrer afogado, corra para pegar o pedaço de coração que está ali. Depois de pegá-lo, tire rapidamente suas botas. Se não alcançar a superfície antes do tempo acabar, você será presenteado com uma eterna moradia no Cemitério "Lar dos Peixes".

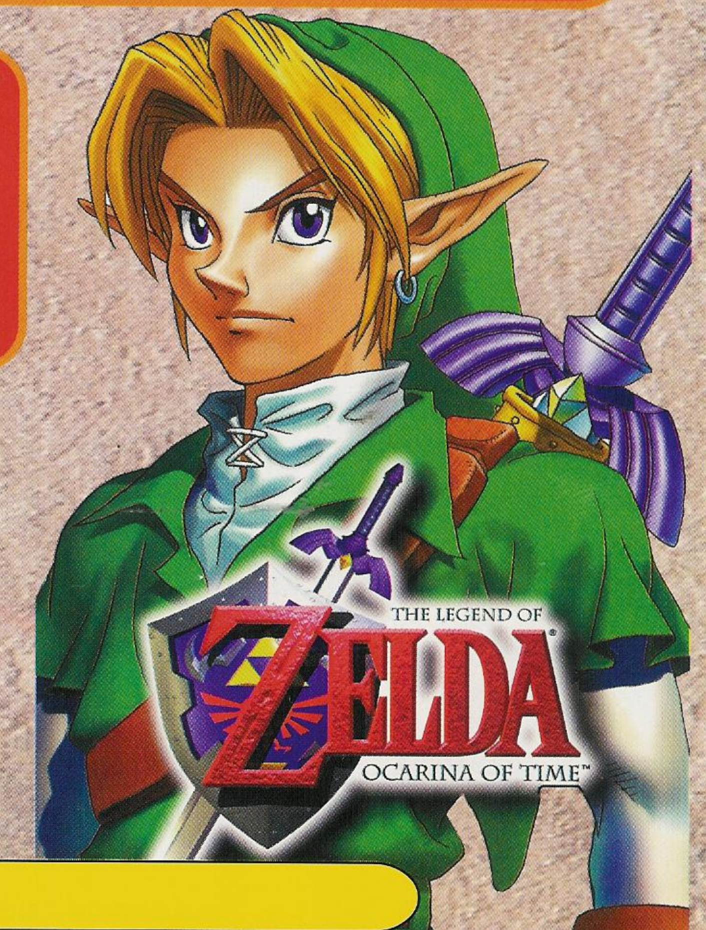
2. Em sinal de eterna gratidão, o Rei Zora lhe dará uma roupa novinha: a Túnica de Zora, um traje especial que permite que você respire debaixo da água. Conjugada com as botinhas, você estará pronto para completas explorações submarinas, além de estar trajado com a última moda do mundinho fashion aquático. Um luxo só!

3. A Princesa Ruto desapareceu dentro do Templo das Águas, submerso nas profundezas do Lago Hylia. Use seu novo equipamento e toque a Serenata da Águas para se teletransportar para lá.

ALÉM DO TEMPLO DAS ÁGUAS

Nas profundezas do templo submerso, Link terá que localizar três comportas mágicas que controlam as áreas que ele poderá ou não alcançar. Além de ter que alterar o nível da água, Link também terá que alternar o tempo todo entre as Botas Kokiri e as Botas de Ferro, enquanto usa seu Gancho para detonar molúscos gigantes e os tentáculos de Morpha, um bichão muito sinistro. Prepare-se para uma enchente de quebra-cabeças e demônios horríveis como Link nunca imaginara nem em pesadelos. E ainda falta muito para acabar!





Na próxima edição, mais estratégias e segredos do jogo do ano: The Legend of Zelda: Ocarina of Time! Até lá!

United Artists/Eon Productions

GoldenEye 007

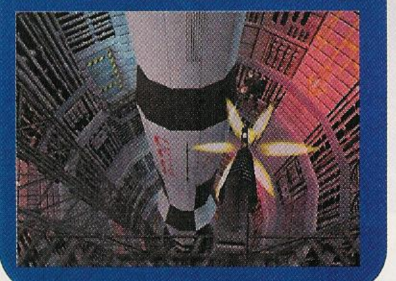
James Bond é o melhor cara para esse serviço pesado que é GoldenEye

Seja o mais perfeito agente a serviço de Sua Majestade

Que GoldenEye 007 é um dos jogos mais porretas para N64, isso todo mundo já sabe. Mas não foi todo mundo que conseguiu detonar esse supergame. Foi pensando nisso que voltamos a falar sobre ele. Desta vez, estamos desmistificando as dúvidas que mais atrapalham a vida dos gamemaníacos. Agora você será um James Bond mais bem preparado do que Sean Connery, Roger Moore, Timolthy Dalton e Pierce Brosnan puderam ser um dia. Boa sorte 007!







Dam

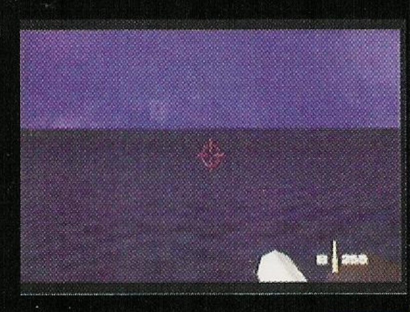
1 Como faço para jogar na ilha que está longe da represa?

Não é possível chegar até a ilha.

Os programadores planejaram que Bond teria que atravessar a represa e completar a missão na ilha. Mas isso foi cancelado na versão final do jogo por razões não reveladas pela RARE - talvez porque 007 não teria fôlego para nadar tanto ou talvez porque o mar estivesse cheio de tubarões, quem sabe!? Entretanto os gráficos foram preservados. Por esse motivo é que você pode ver a ilha quando está na ponte.



Mas isso não passa de cenário. Existe um truque, ou melhor, um "bug" (defeito, na liguagem dos gamers) que permite que você jogue em uma ilha que não tem nada a ver com a versão original do game. Essa ilha é criada pelo acessório Game Shark, que altera o código dos jogos. Além disso, esta é uma buginganga não licenciada pela Nintendo.

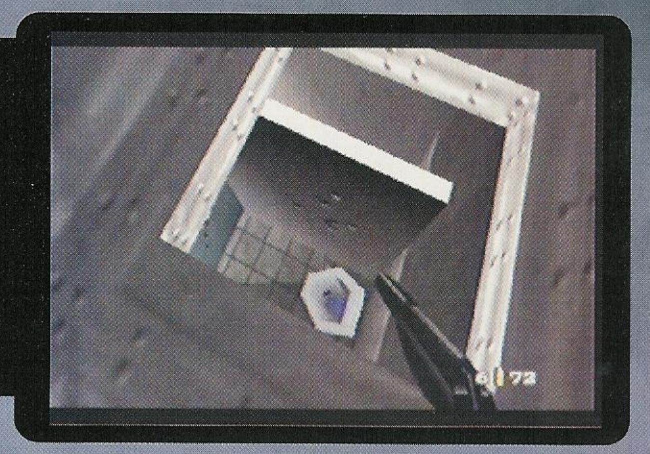


Facility

2 Minhas minas de controle remoto (remote mines) não foram suficientes para destruir os tanques de gás. O que eu faço? Tenho que reiniciar a missão?

Não é preciso. Você pode destruir os tanques usando qualquer outra arma - tente com uma metralhadora - mas tome cuidado! Seja rápido, pois o gás se espalha rapidamente, isso sem falar na chuva de bala dos soldados. Seja rápido ou é morte certa.

3 **É possível voltar para o tubo de ventilação do começo da missão?**
Com certeza! Suba em cima da privada que está abaixo da saída do tubo de ventilação. Pressione C-direita para se abaixar. Depois, pressione e segure R, C-direita e a Alavanca de Controle para o lado direito. Você começará a girar como um peru e voltará para a entrada do tubo de ventilação. Solte todos os botões e dê leves toques para trás para não cair de volta na privada. Esse truque também funciona no modo "Multiplayer". Antes de entrar no tubo de ventilação, coloque uma mina na entrada do banheiro caso algum engraçadinho queira te pegar com as calças na mão.



Runway

4 **Não consigo entrar no avião. Como faço para decolar?**
Você precisa da chave (Ignition Key). No começo da fase, saia pela esteira rolante e entre na casa que está do seu lado esquerdo. Mate os soldados que aparecerem e pegue a chave que está em cima da mesa. Agora é só pegar o próximo vôo!

Surface

5 **Encontrei um cofre. Como faço para abrí-lo?**
Entre na casa ao lado direito do edifício de comunicações e mate o soldado para pegar uma chave. Em seguida, use-a para destrancar a porta da casa que está perto do local onde você iniciou a missão e entre para pegar a chave do cofre. Agora é moleza! Volte até o cofre e pegue os planos.

Bunker

6 **Como copiar a chave (GoldenEye Key)?**
Vá para a sala principal (onde está o vídeo) e pegue a chave GoldenEye, que está sobre a mesa ao lado do computador. Em seguida, selecione o item "key analyzer" em seu relógio para copiar a chave. Não esqueça de pressionar Z duas vezes para deixar a chave original.

7 Opa! Aqui tá tranquilo, gente. Pode seguir em frente que esta fase não tem dica.

United Artists/Eon Productions

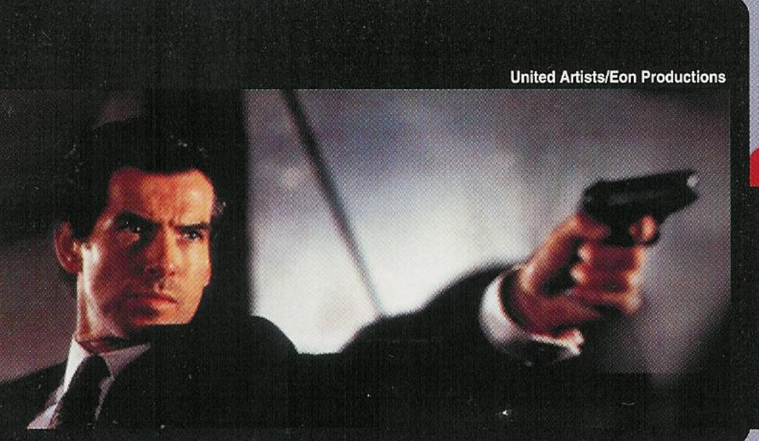


Cenas de alta temperatura acontecem também no game



Silo

8 **Onde eu encontro o satélite para fotografar?**
O satélite está no quarto andar dessa fase. Ele é azul e deve estar intacto para ser fotografado. Antes de acionar a câmera, fuzile todos os soldados na sala. Mas se você acertar o satélite... Mission Failed! Tente outra vez.


United Artists/Eon Productions

Frigate

9 **Como desativar as bombas?**

Existem duas bombas. Uma delas está no segundo andar do navio, dentro da sala de máquinas. A outra está sobre um terminal no meio de uma ponte (uma espécie de andaime). Fique esperto com qualquer soldado que possa atirar na bomba e mandar tudo pelos ares. Elimine todas as ameaças, fique próximo à bomba, selecione o item Bomb Defuser e pressione Z para desativá-las.

Surface Part II

10 **Como destruir o computador do edifício de comunicações?**

Antes de tudo, você deve pegar uma chave que está em uma das cabanas. Depois, retorne ao edifício de comunicações e entre na sala onde está o computador. Rapidez é essencial! Assim que abrir a porta, metralhe o computador antes que a mensagem "mission b: failed" apareça na tela.

Statue Park

11 **Como desmascarar Janus? Fico atrás da estátua, mas este objetivo sempre falha.**

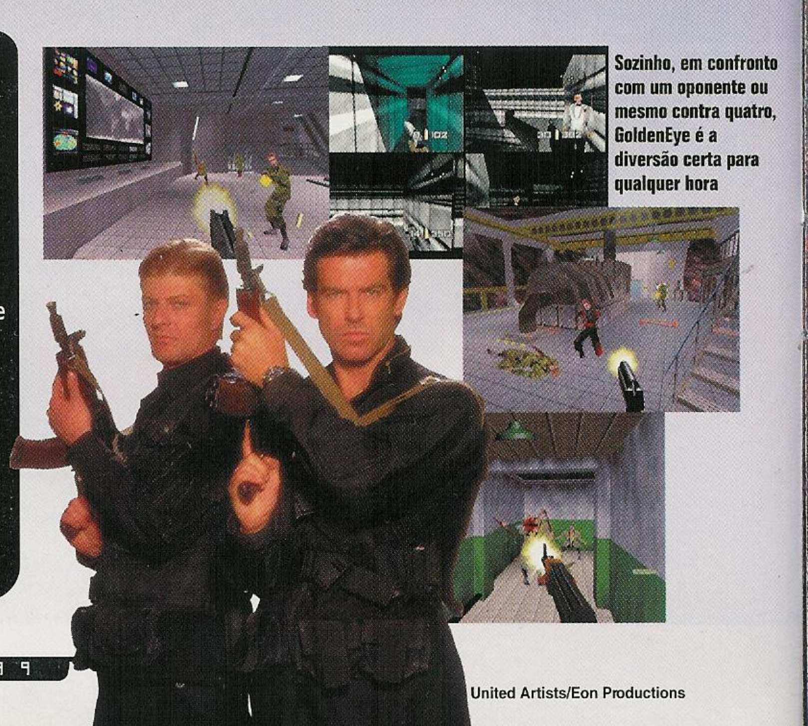
Primeiro, você terá que encontrar e conversar com Valentin. Depois, vá para a estátua de Lênin e espere Janus e seus capangas aparecerem. Atenção! Janus mandará você abaixar a sua arma. Seja bonzinho e não o contrarie, caso contrário os capangas dele começarão a atirar e a missão vai por água abaixo. Com a arma abaixada, espere ele revelar a sua verdadeira identidade e a mensagem "mission b: complete" aparecer na tela. Aí é só festa! Arme-se novamente e chumbo nos safados! Siga em direção ao helicóptero para salvar Natalya que está desmaiada. Depois que a donzela despertar, ela irá esperá-lo no portão do começo da fase enquanto você procura a caixa preta (que na verdade é alaranjada). Quando você encontrar a caixa preta, siga em direção ao portão para reencontrar Natalya e... Ops! Aquela imbecil se meteu em encrenca de novo! Os caras estão a usando como refém. Ou você se rende ou ela dança. Não atire em ninguém e passe pelo portão. Missão cumprida!

Janus: Put the gun away.
It's insulting to think I haven't anticipated your every move.

Train

12 **Como passar da missão do Trem (Train) no nível 00 agent?**

Siga pelos vagões e destrua todas as 5 unidades do sistema de freio do trem (pequenas caixas que ficam no rodapé da parede de cada vagão). Ao chegar no final do trem, você verá uma cena bem comum: Natalya em perigo. O General Ourumov está usando-a como refém. Cuidado! Um passo em falso e ele estoura os miolos dela. Você terá que dar um tiro certeiro na cabeça do General antes que ele a mate. Ao salvá-la, as portas do vagão se fecharão imediatamente. Neste momento, se você prestar atenção, verá a sombra de Xenia e Alec no fundo do vagão. Atire na sombra de Xenia e ela pedirá ajuda para Alec, pois está ferida. Isso dará um bom tempo para sua fuga. Rapidamente use o seu relógio laser na placa branca à direita da porta para escapar do trem antes que ele exploda. Mire nas travas que seguram a placa enquanto Natalya mexe no computador para descobrir a localização da base secreta de Janus e o password de Boris.


Sozinho, em confronto com um oponente ou mesmo contra quatro, GoldenEye é a diversão certa para qualquer hora

United Artists/Eon Productions


United Artists/Eon Productions

Control Center

13 **Como passar da missão Control Center no nível 00 agent?**
Paciência e habilidade são as principais armas para concluir essa missão. Ao sair do elevador, use C-esquerda e C-direita para se esquivar e atirar nas metralhadoras que estão no teto. Quando a barra estiver limpa, volte ao elevador para que Natalya saia e abra uma das portas para você passar. Vá em frente até encontrar Boris. Repare que ao lado de Boris existe um monitor e um computador mainframe (uma caixa retangular verde parecida com um arquivo). Coloque uma mina de detonação remota neste mainframe, mas não a detone ainda. Procure mais 5 deles que estão espalhados pela fase e repita o procedimento. Vá para a sala principal e abra uma porta para que Natalya passe e comece a mexer no computador. Hora da ação! Você terá que protegê-la a todo custo dos soldados que tentarão matá-la. Uma boa estratégia é ficar de costas para Natalya virando para esquerda e direita atirando sem parar em quem se aproximar. Fique esperto também com as paredes de vidro, pois sempre sai um espertinho de surpresa para tentar dar cabo da heroína. Quando ela desabilitar o satélite, use o detonador para destruir os mainframes. Procure a saída que está em uma sala cheia de caixas para completar a missão.

Antenna Cradle

14 **Como matar Travelyan?**
Quando o "Control Console" for destruído, saia pela porta da esquerda (não é a mesma pela qual você entrou). Desça a rampa para encontrar Travelyan e comece a persegui-lo atirando sem parar. Ele é mais rápido que você. Não desista e continue mandando brasa nele! Depois de ficar com mais buracos que as ruas de São Paulo, ele dirá: "Finish the job, James - If you can" (Termine o trabalho, James – se puder), e descerá novamente para o lado inferior da antena, entrando em uma nova sala. Siga-o para que ele pule por um buraco no chão. Faça o mesmo para cair em cima de uma pequena plataforma. Atire sem piedade e não pare até que ele morra ou caia da plataforma. Belê! Agora é só curtir o final!

Aztec Complex

15 **Como passar da missão Aztec Complex?**
Encontre Jaws e elimine-o para conseguir o Smart Card. Use esse cartão para abrir a porta de vidro e acessar o terminal de computador. Use seu relógio e selecione o item Guidance Data Computer Disk. Fique em frente ao terminal de computador e pressione Z para reprogramar a plataforma de lançamento do foguete. Vá para a sala onde está o foguete, suba a escada e acione o painel de controle para abrir as portas de lançamento do foguete. Desça as escadas e use o item Launch Protocol Data no mainframe para iniciar a contagem regressiva do lançamento. Quando a contagem zerar, a missão estará concluída.

Egyptian Temple

16 **Como entrar nas duas últimas fases do jogo?**
Para acessar as fases Aztec Complex, termine todas as fases no nível de dificuldade Secret Agent. Para acessar a última, Egyptian Temple, você terá que terminar todas as fases no nível de dificuldade 00 agent, incluindo a fase Aztec Complex.

DÚVIDAS E SEGREDOS

Aonde eu encontro os personagens Mayday e Odd Job?
Estes personagens só aparecem no modo multiplayer. Só que antes você terá que terminar o jogo em qualquer nível de dificuldade.

Como acessar a opção "007 Mode"?
É preciso concluir todas as fases no nível de dificuldade "00 agent", incluindo as fases Aztec Complex e Egyptian Temple. Esta opção serve para customizar a energia dos inimigos, tempo de reação e outras cositas más.

Tiroteio com cientistas!
No nível de dificuldade "00 agent", jogue na fase Facility e atire no pé de qualquer um dos cientistas. Alguns deles ficarão irados, sacando pistolas e até mesmo atirando granadas contra você.

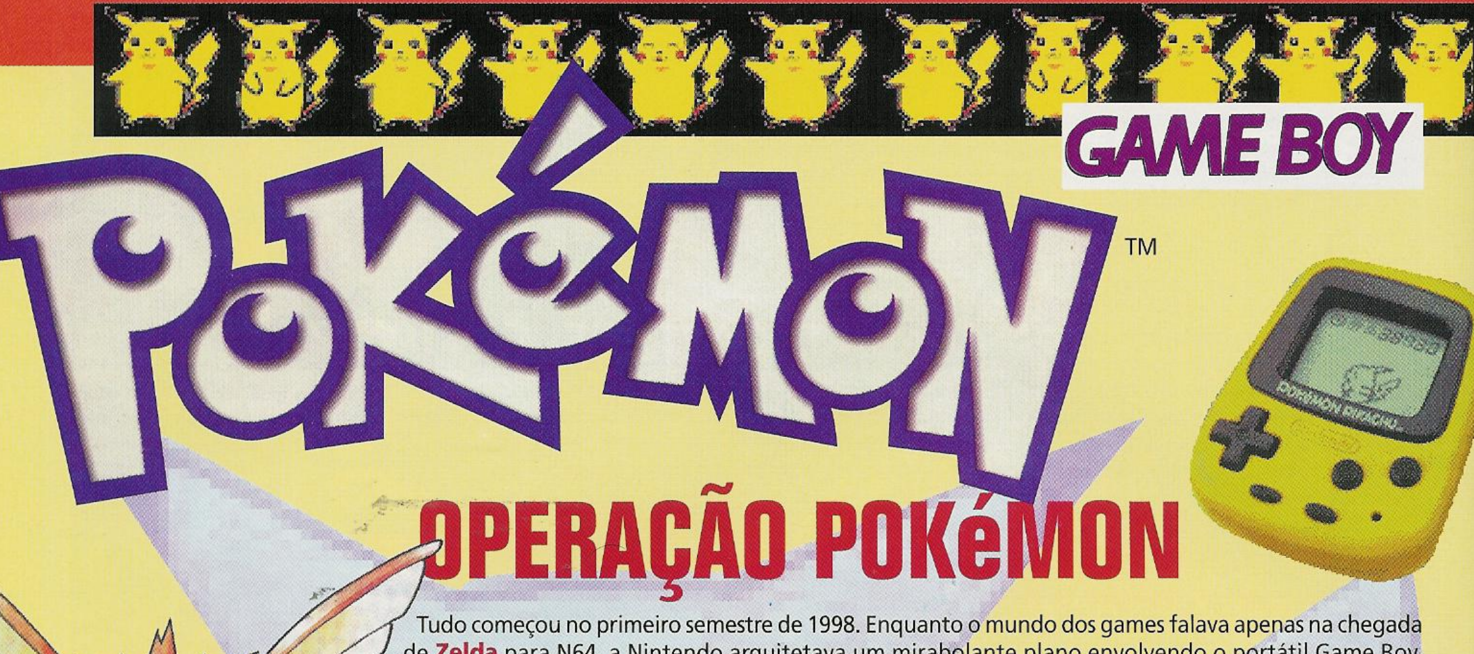
United Artists/Eon Productions

Desafie o agente 006 no modo Facility.
Quando você encontrar o agente 006, acerte alguns tiros no pé dele. Imediatamente ele começará a descarregar a metralhadora contra você e o chamará de traidor. Dê o tiro de misericórdia e ele dirá: "Porque James?"

Técnica para correr mais rápido:
Para aumentar as suas chances, segure a alavanca de controle para frente e C-direita ou C-esquerda. Bond irá mover-se na diagonal, só que em alta velocidade. O resto é prática.

Como jogar com o Bond de fraque branco?
Só existe um Bond. Todos os outros foram retirados da versão final do jogo. Você poderá vê-lo apenas em uma das telas de apresentação se o jogo já tiver sido finalizado.

Onde encontrar as facas na fase Bunker II?
Use o relógio magnético no buraco com grades para conseguir algumas facas depois de escapar da cela e matar o guarda.



OPERAÇÃO POKéMON

Tudo começou no primeiro semestre de 1998. Enquanto o mundo dos games falava apenas na chegada de **Zelda** para N64, a Nintendo arquitetava um mirabolante plano envolvendo o portátil Game Boy. No quartel-general da empresa, no Japão, falava-se em uma invasão em larga escala antes do final do ano. O alvo seriaos EUA. O ataque seria de surpresa e fulminante. O astro maior **Pokémon**, embarcaria sozinho em uma missão de conquista da América. Para quem arrasou em sua terra natal, ninguém duvidava que ele seria bem sucedido em sua nova missão.

A operação de guerra, executada de forma primorosa, funcionou. Em um piscar de olhos, as vendas de **Pokémon** bateram todos os recordes no mercado de games portáteis do país. Foram 200 mil cópias só nas duas primeiras semanas. De repente, o público americano já sabia da existência de 150 Pokémons e decorava nomes como Pikachú, Primeape, Meowth, Zubat e tantos outros.

É claro que tudo isso aconteceu graças a uma brilhante estratégia de Marketing. A Nintendo, em sua mais ousada campanha nos EUA, conseguiu transformar **Pokémon** em astro em bem pouco tempo. Apenas com o desenho animado e o game, a garotada enlouqueceu e iniciou uma corrida às lojas. O sucesso foi tanto que já está sendo lançada uma série de brinquedos dos personagens. Conheça agora os principais momentos dessa conquista.

27 de agosto

Apesar do grande sucesso no Japão, pouca gente conhecia o nome **Pokémon** (presente só nas importadoras). A Nintendo queria inovar na campanha publicitária. Para isso, a empresa mandou produzir 10 Volkswagens especiais (sim, a versão modernosa do Fusca, que está sendo vendida por uma fortuna pelo mundo). Pintados e desenhados tal qual o personagem Pikachú. Espalhados pelo país, a Poke-Patrol (como foi batizada a operação) anunciava a chegada de **Pokémon**

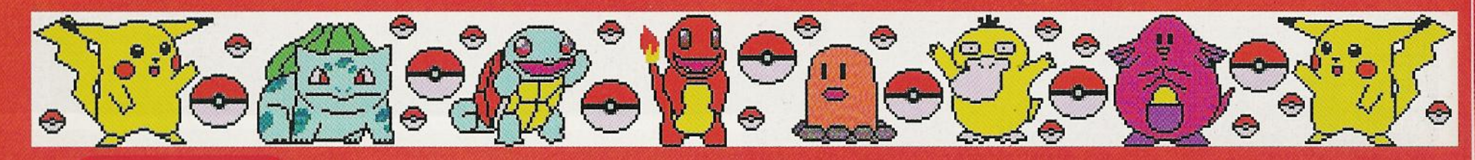
O sucesso foi tanto que a Nintendo resolveu promover um concurso no final de novembro para sortear cinco desses automóveis publicitários. Além disso, o concurso também presenteou os participantes com aparelhos de som e, claro, jogos **Pokémon**

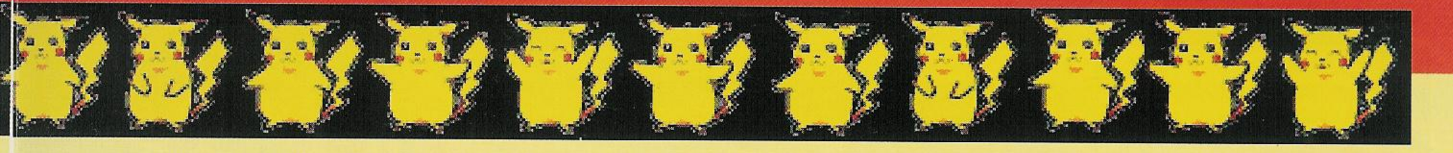
Para participar, era preciso dizer o primeiro nome cantado no encerramento do desenho animado – um animado *rap* que apresentava a turma toda. Para dificultar, haviam cinco versões diferentes (que variavam os personagens). Era preciso, então, escrever os cinco nomes.

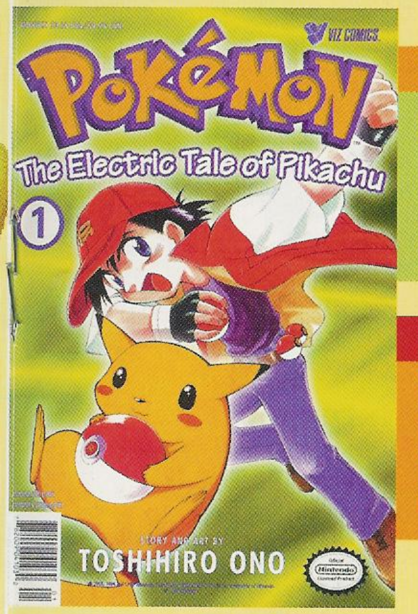
7 de setembro

Enquanto a campanha publicitária continuava pelos EUA, o próximo passo seria o lançamento do popular desenho animado. A distribuidora americana Summit Media Group conseguiu vender o desenho para 85% do território. Lançado em *syndication* (uma forma de distribuir o programa para centenas de emissoras locais ao redor do país), a estréia aconteceu no dia 7 de setembro.

É claro que, muitas vezes, o horário em algumas regiões era proibitivo. Em Nova York, por exemplo, ele é mostrado às 7 horas da manhã no canal da Warner. Isso não impediu que o divertido desenho ganhasse milhões de fãs.







27 de setembro – 03 de outubro

Era chegada a hora da verdade. Já apresentado para o público, o game finalmente chegava ao mercado. A recepção foi bastante calorosa. Com a fama de ansiosos dos americanos (eles chegam a fazer filas quilométricas, já na madrugada, quando há um anúncio de um lançamento de um CD ou filme bastante aguardado), eles correram desesperados às lojas. Nunca se vendeu tantos games em tão pouco tempo.





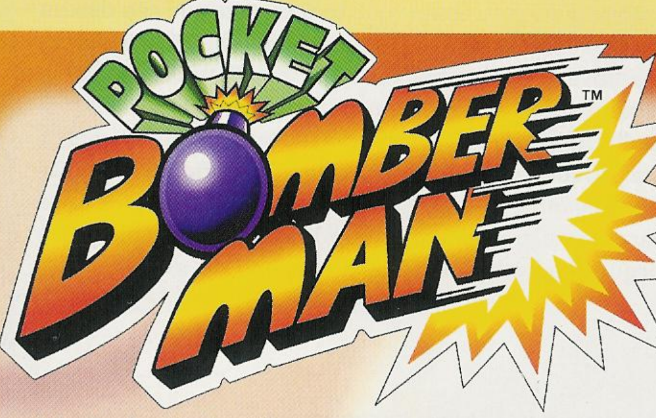


9 de novembro

Em novembro chegaram os bonequinhos de personagens do game. Com o lançamento da linha de briquedos – que inclui todos os 150 pokémons –, camisetas, mochilas e tantos outros produtos da grife (inclusive uma nova revista em quadrinhos mensal, editada pela Viz Comics), o futuro dos personagens parece ser bem promissor na América. E isso é apenas o começo...



GAME BOY



QUANTO MAIS BOMBA, MELHOR!

Bomberman voltou! Bem, na verdade, ele nunca foi tão longe assim...

Um dos heróis do videogame mais bombástico que já existiu retorna pouco tempo depois de estrelar **Bomberman Hero** para N64. Agora Bomberman bota pra estourar na telinha colorida do Game Boy Color.
Pocket Bomberman é a primeira aventura do herói com jogabilidade de scroll lateral (todos os jogos anteriores eram em primeira pessoa e em arena), e, para você se divertir ainda mais nas suas férias de verão, conta com dois modos de jogo: Normal e Jump.

Vamos às 10 primeiras passwords dos dois primeiros mundos, no Modo Normal. Se liga então:

Floresta
1. 7693
2. 3905
3. 2438
4. 8261
5. 1893 (Chefe)



Oceano
1. 2805
2. 9271
3. 1354
4. 4915
5. 8649 (Chefe)

Detonando

TUROK 2

SEEDS OF EVIL™

Dicas e mais dicas para você ajudar Joshua a defender a Terra Selvagem do terrível Primagen e seus dinossauros mutantes

Turok 2 vai dar muito mais trabalho do que você imagina. O objetivo principal deste jogo é encontrar seis peças para enfrentar Primagen, mas para isso será necessário explorar as seis imensas fases deste game.

Turok terá que encontrar também cinco penas mágicas que lhe darão superpoderes especiais para transpor algumas dificuldades que aparecerão durante o jogo, além de seis partes do Nuke, a arma mais poderosa do game.

A princípio Joshua só contará com três armas: Talon (uma garra afiada para combates corpo a corpo), Flare (a pistola de tiros luminosos para ajudá-lo no escuro) e finalmente seu fiel e inseparável Arco e Flecha.

A melhor arma para começar o jogo é o Arco e Flecha, porque as flechas podem ser usadas diversas vezes. Além disso uma única flecha acertada em um ponto vital do inimigo pode tirá-lo de combate.

No decorrer do jogo Joshua encontrará diversos objetos que podem ser quebrados como barris, paredes e armários. Neles, pode-se encontrar itens que serão usados para abrir novos caminhos a ser explorados.

Um grande segredo deste jogo é ficar ligado no mapa e ir completando-o, só assim você terá certeza que não deixou nada para trás. E não esqueça: toda vez que entrar em uma nova sala olhe bem para os detalhes. Muitas vezes existem itens ou novos caminhos escondidos. Outro detalhe importante é ir andando sempre pelos cantos para procurar novas entradas. Um bom modo de se guiar é ir pegando sempre todas as forças de vida que aparecerem no caminho. Aonde não tiver nenhuma é porque provavelmente você já passou.

FASE 1: THE PORT OF ADIA

Objetivos:

1. Ativar os 3 Faróis da Angústia (Distress Beacons): para ativar cada farol é preciso encontrar um Power Cell e ligá-lo no farol.
2. Resgatar as 4 crianças: cada criança está dentro de uma jaula que tem que ser aberta por uma alavanca.
3. Ativar os portais de teletransporte.
4. Localizar e defender o Totem de Energia.

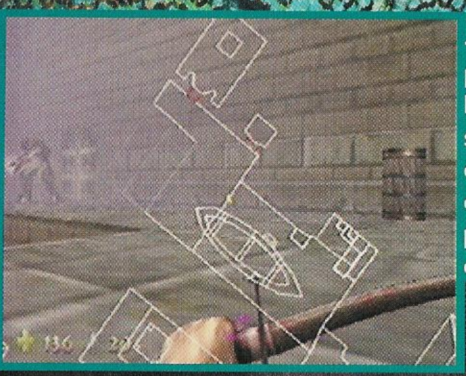
Na primeira fase Joshua encontrará as primeiras armas do jogo: Pistol, Shotgun e Tek Bow (uma das melhores armas). Fique atento com o caminho que irá tomar para saber voltar, se preciso. E não se esqueça de ativar todas as alavancas que aparecerem por onde passar.



-Logo no começo da fase, existem algumas forças de vida (itens amarelos, prateados ou vermelhos em forma poligonal) debaixo da água. Em seguida, suba a rampa e destrua o barril que está ao lado de uma outra rampa para encontrar o primeiro Power Cell. Depois volte e ative o farol.



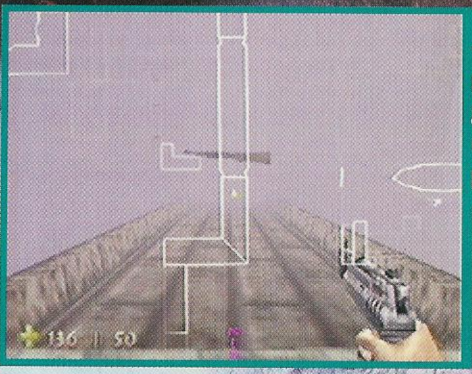
-Siga a trilha da água, suba as pedras e acione duas alavancas no andar de cima. Pegue a lanterna e continue seguindo até uma terceira alavanca para encontrar a primeira criança. A alavanca para abrir a cela está no andar de cima, seguindo a rampa.



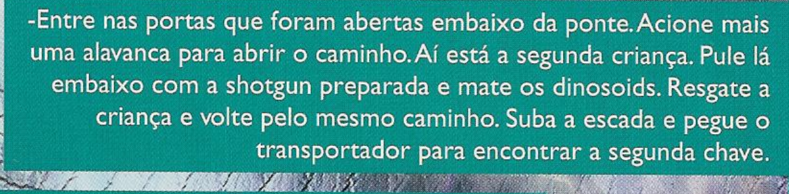
-Do lado direito do primeiro barco tem um barril. Destrua-o e pegue o segundo Power Cell. O farol está atrás do barco, em cima das caixas. Mate o dinosoid para abrir a porta na frente do barco.



-No local em que se encontram os dois barcos, mate o dinosoid em cima da rampa e ative a alavanca para abrir mais uma porta. Logo em frente acione a outra alavanca, que abrirá uma porta com o último Power Cell. O farol está do lado direito, atrás das caixas. Não se esqueça de pegar os itens pendurados entre os barcos.

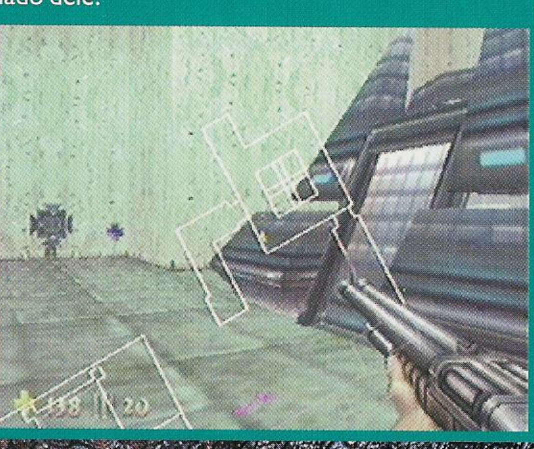


-Seguindo esta ponte você poderá encontrar uma shotgun e salvar seu jogo. Ative uma alavanca para abrir as portas de baixo.



-Entre nas portas que foram abertas embaixo da ponte. Acione mais uma alavanca para abrir o caminho. Aí está a segunda criança. Pule lá embaixo com a shotgun preparada e mate os dinosoids. Resgate a criança e volte pelo mesmo caminho. Suba a escada e pegue o transportador para encontrar a segunda chave.

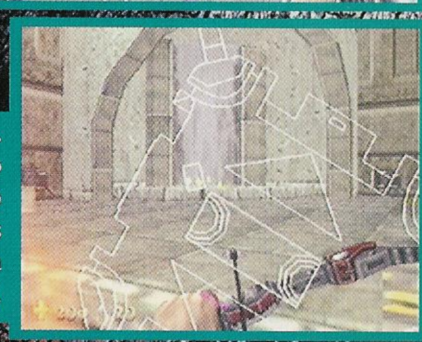
-Para ativar esse portal, basta acionar o botão ao lado dele.

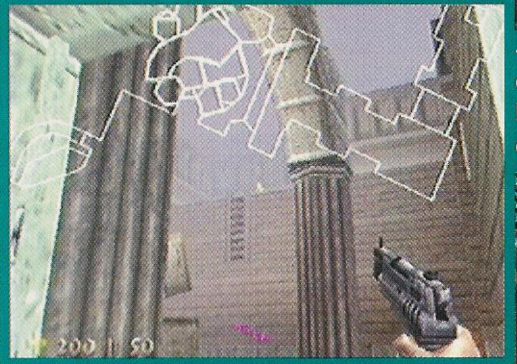


-Essa alavanca abre uma chave dentro da primeira cachoeira. Pule e ative. Depois vá para a cachoeira de baixo.

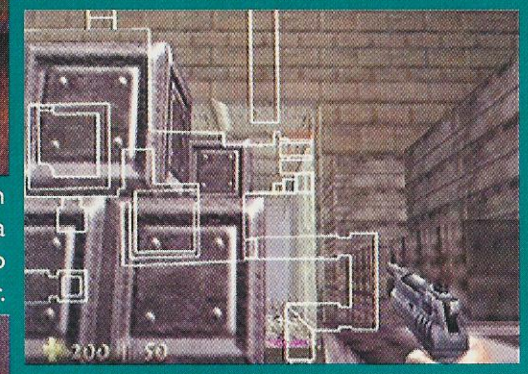


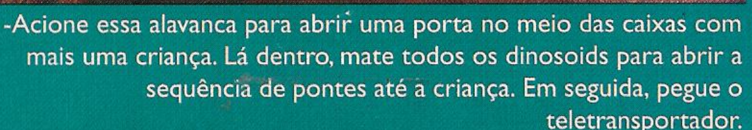
-No mesmo local em que você encontrou o Tek Bow, há quatro cachoeiras. Ao lado de uma delas tem uma alavanca: acione-a. Em seguida, ative a outra do lado esquerdo para abrir um caminho dentro da cachoeira (pressione o direcional para o lado direito e segure o botão R com o Tek Bow. Depois aperte o botão C- cima para dar um zoom na pontaria. Com o direcional para cima selecione o tipo de flecha).



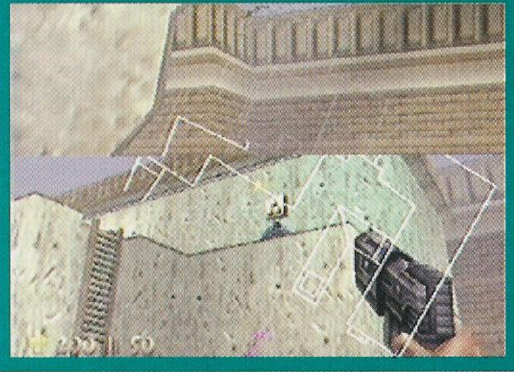


-Atrás das duas estátuas grandes, no meio das pedras, tem uma escada escondida. Suba e acione uma alavanca. Ela abrirá um caminho lá embaixo. Desça, pegue a lanterna e ative todas as alavancas para libertar mais uma criança. Cuidado para não cair lá embaixo.

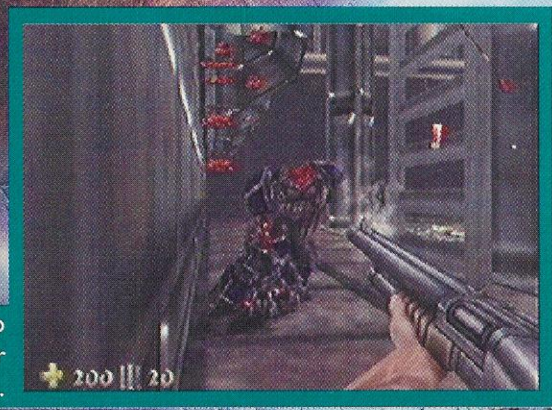




-Acione essa alavanca para abrir uma porta no meio das caixas com mais uma criança. Lá dentro, mate todos os dinosoids para abrir a sequência de pontes até a criança. Em seguida, pegue o teletransportador.



-Ative todas as alavancas na casa para conseguir pegar a última chave da segunda fase.



-Guarde munição para acabar com os inimigos que estão dentro do portal. A melhor arma para esta ocasião é a shotgun, você deve mirar sempre na cabeça. Aí é só pegar a primeira parte do Nuke.



-Esta é a saída da fase. Certifique-se que você já cumpriu todas as missões para não ter que fazer tudo de novo.



-Agora sua missão é defender o Totem. Desça ao lado dele e atire nos dinosoids com a shotgun. Não é necessário um massacre (se bem que é divertido), por isso só mate os que chegarem ao Totem.

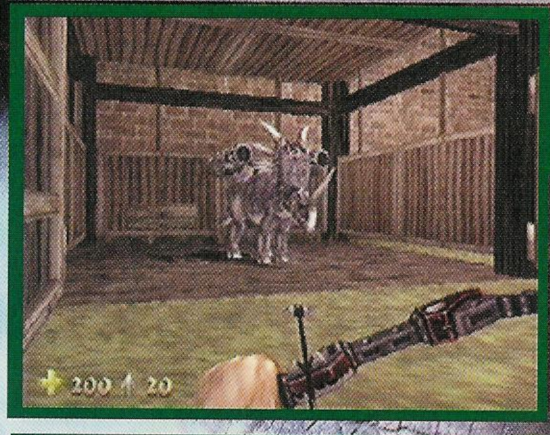
FASE 2: SLAUGHTER BY THE RIVER OF SOULS



Objetivos:

1. Destruir os 2 Portais das Almas (Soul Gate).
2. Destruir as 3 Irmãs do Desespero (Sisters of Despair).
3. Ativar os Portais de Teletransporte.
4. Localizar e defender o Totem de energia.

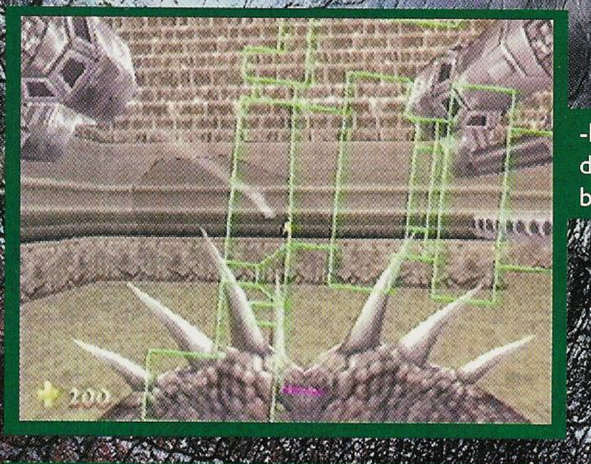
Esta fase é uma das mais complexas do jogo. Todos os objetivos estão muito bem escondidos: No começo da fase Joshua encontrará um estirocossauro aliado, um estranho animal primitivo parecido com um elefante e equipado com lança foguetes e metralhadora. Ele é fundamental para a primeira parte da fase, pois só com o armamento pesado dele é possível destruir os canhões que abrem a passagem.



-É nesta fase que Turok encontra a primeira pena marron para ativar a plataforma de pulo. Ele também encontrará algumas armas novas como a Magnum 60, a War Blade e a Tranquilizer Gun.



-Logo no começo pegue o seu amigo e mate os dinosoids. Aperte C-cima duas vezes para que o animal ataque os inimigos com o chifre. Essas metralhadoras no chão podem ser destruídas facilmente, para tanto, calcule bem o ângulo dos foguetes. Os portões só abrirão se você destruir os canhões que bombardeiam de longe o seu caminho. Fique esperto com as paredes, que podem ser quebradas e às vezes escondem itens.



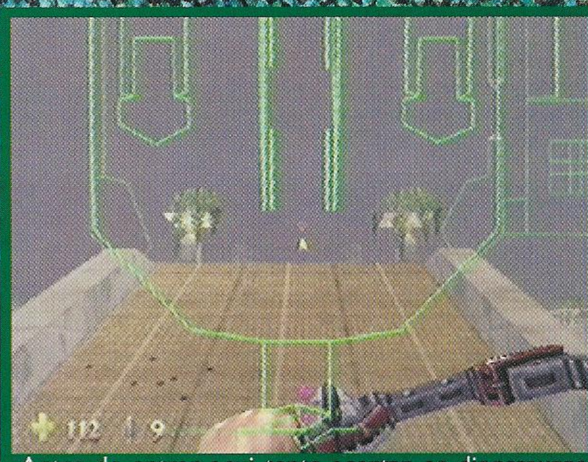
-Nessa parte há um atalho para pegar alguns itens. A melhor maneira de atacar aqui dentro é usando os chifres. A metralhadora funciona bem quando o número de inimigos for menor.



-De agora em diante você terá que ir sozinho. Deixe seu amigo, suba a escada e encontre o primeiro teletransportador desta fase. Aproveite para gravar o jogo. Entre do lado esquerdo e exploda a parede. Suba a escada e pegue uma War Blade. Dê flechadas nas alavancas para fazer a ponte descer. Do lado direito dela também há uma passagem (o melhor jeito de atacar com a War Blade é colocando a visão de Turok um pouquinho para cima, para arrancar a cabeça dos inimigos).



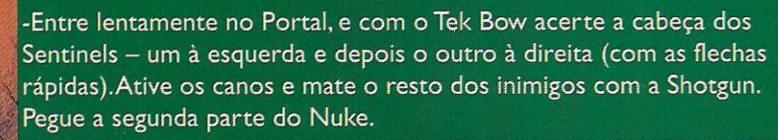
-Dê a volta por trás para pegar a primeira chave.



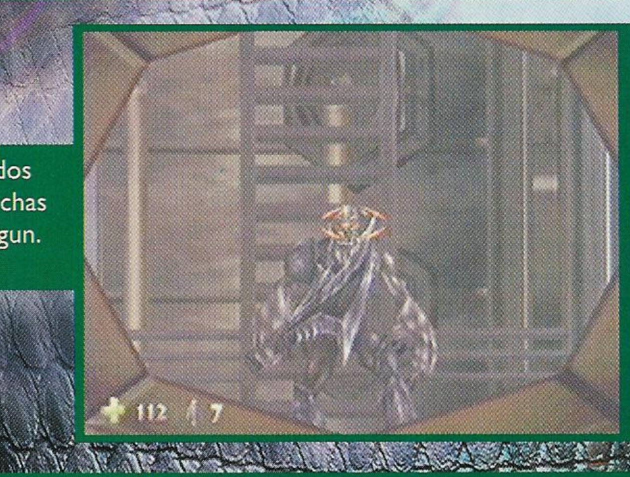
-Antes de entrar aqui tente acertar os dinossauros com o Tek Bow, suba à esquerda para ativar a primeira alavanca. Depois vá para uma sala embaixo à direita. Entre, suba a rampa, mate as aranhas e ative mais uma alavanca que está ao lado do Portal. Volte e pegue as duas chaves, suba a escada central e conecte uma de cada lado. Na sala à esquerda ative o Portal.



-Ao abrir a porta acerte os dois dinosoids e mergulhe para ativar mais uma alavanca. Seja rápido porque o seu ar pode acabar. Em seguida, ative o Portal na porta da esquerda.

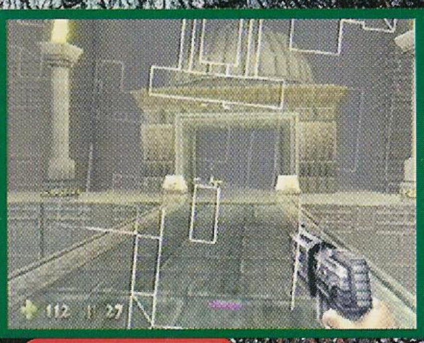


-Entre lentamente no Portal, e com o Tek Bow acerte a cabeça dos Sentinels – um à esquerda e depois o outro à direita (com as flechas rápidas). Ative os canos e mate o resto dos inimigos com a Shotgun. Pegue a segunda parte do Nuke.



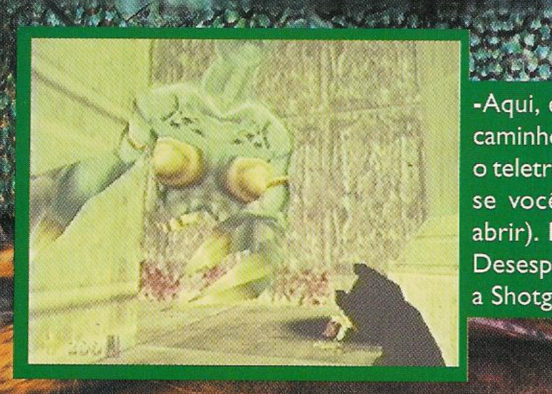


-Vá pela direita e acione uma alavanca que está atrás do fogo. Mate os inimigos e siga no mesmo caminho passando pelas pontes. No final do percurso tem uma Magnum 60. Continue acionando todas as alavancas.

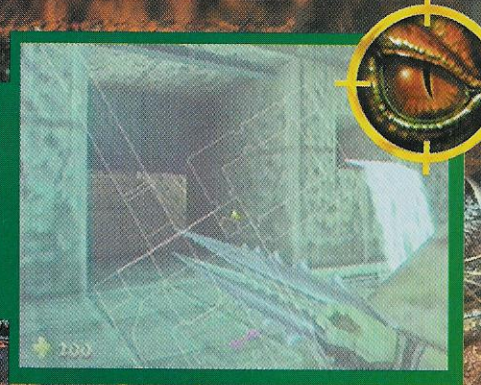


-Atrás do templo, pegue a rampa à esquerda, vire à direita e vá reto até o primeiro Portal das Almas. Acerte-o diversas vezes com a Shotgun (dentro do Portal dá para recarregar várias vezes a munição). Atire também nos zumbis. Depois de ter destruído o Portal, recarregue a energia no canto à esquerda. Volte e entre na porta à direita.



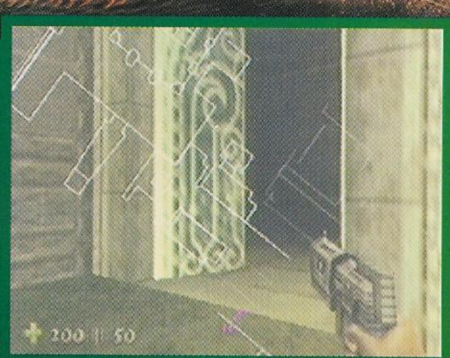


-Aqui, entre por essa porta e siga o caminho da direita. Pule na água e pegue o teletransportador. Mate os zumbis (só se você matar todos as portas irão abrir). Em seguida, a primeira Irmã do Desespero irá aparecer. Acerte ela com a Shotgun.



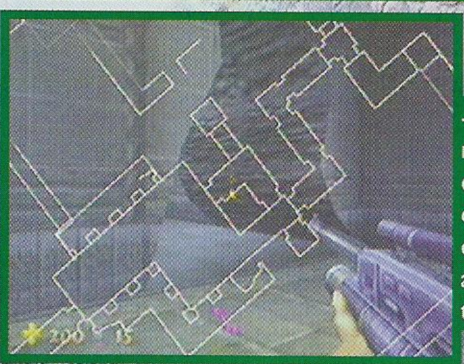


-A primeira pena do jogo está dentro desta porta. Mate o dinosoid e suba a rampa. Não entre no Portal de Teletransporte, siga à direita e entre no Portal. Dê a pena ao Pajé – a pena da águia marrom ativará o Salto da Fé (Leap of Faith).

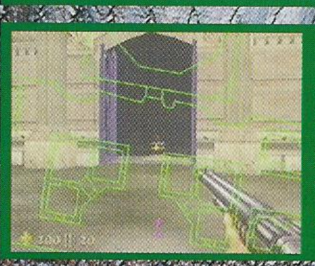


-Seguindo esta rampa surgirá mais um Portal das Almas para ser destruído. Mate os zumbis e estoure o Portal. Não se esqueça de pegar os itens do lado esquerdo do Portal.





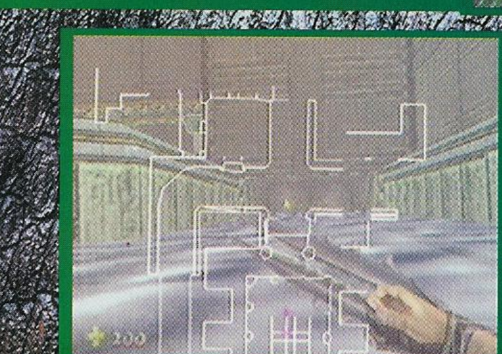
- Esta abertura abre caminho para mais uma das Irmãs. Entre à direita e ative uma alavanca do outro lado com o Tek Bow. Volte e siga para esquerda para acionar mais uma alavanca. Depois entre no Portal de teletransporte.



-Todos estes monstros devem ser eliminados para as portas abrirem e as alavancas serem ativadas. Depois de ativar todas as alavancas esta porta vai abrir, entre e ative mais uma alavanca à direita. Agora volte e pegue as chaves da casa para matar a última Irmã do Desespero.







- A saída da fase está logo à frente (na frente do Portal).

- Proteja o Totem a qualquer custo.

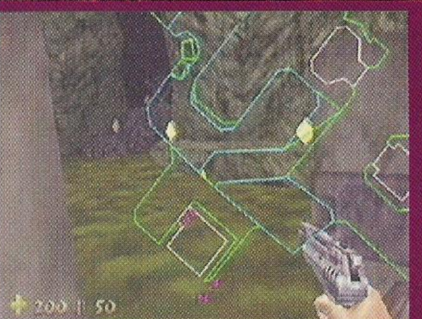
FASE 3: THE DEATH MARSHES

Objetivos:

1. Resgatar os 5 prisioneiros: quando você encontrar cada um deles basta destruir o cadeado da cela com a War Blade.
2. Destruir 3 Depósitos de Munição: para explodir cada Depósito, primeiro é necessário encontrar um Satzel Charge (Carga Explosiva).
3. Ativar os Portais de Teletransporte.
4. Localizar e defender o Totem de Energia.

Nesta altura do jogo os labirintos não são tão complexos. Mas os inimigos estão muito mais bem armados e são muito mais inteligentes do que aqueles que já apareceram.
Aqui tome cuidado para não encostar na água verde que infesta quase toda a fase. Turok encontrará mais algumas armas como a Shredder (a arma retalhadora), o Plasma Rifle e um Lança-Granadas.

-Siga as trilhas no começo da fase, mas não entre na água verde. A primeira chave está logo no começo. Continuando sempre em frente você encontrará o primeiro prisioneiro.







-Pule pelas pedras até achar o primeiro Depósito de Munição. A carga explosiva está escondida atrás do teletransportador.



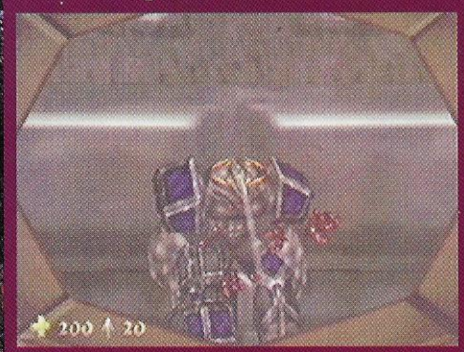
-Depois de achar o Portal de Teletransporte você vai ver uma arma no ar. Para pegá-la é só dar a volta pelo lado esquerdo.

-Pegue a lanterna e siga até a caixa maior. Decore o caminho para sair correndo e então detone a carga explosiva.



-A alavanca do Portal está aqui, mas bem escondida. Para chegar até ela suba na guarita e pule nessa direção. Antes de entrar no Portal procure flechas para o Tek Bow.

-Muito cuidado para pegar a terceira parte do Nuke. Primeiro, mate os dois Sentinels com a Shotgun, depois mate os outros com o Tek Bow. Mire de longe como na segunda fase.



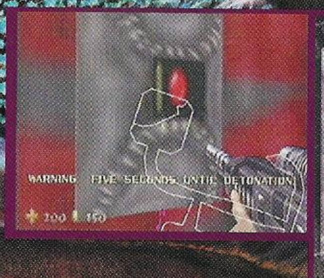


-Suba nessa outra guarita para pegar mais uma carga explosiva. Cuidado para não cair quando for pegar o

Na próxima **Nintendo World** você continua



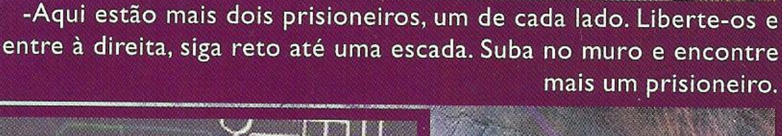
-Nessa ponte atinja os inimigos de longe com o Tek Bow. Seja rápido para que eles não chegem até você. Do lado direito, bem embaixo, no final da ponte, há mais dois prisioneiros e um lança-granadas (essa arma, como em **Turok 1**, é bem poderosa para matar muitos inimigos, além de destruir paredes).







Satzel. -Aqui está mais um Depósito. Estoure os cadeados de baixo com a War Blade para não gastar munição. Como no primeiro Depósito, antes de mais nada calcule o caminho para sair, e só depois mande tudo pelos ares.



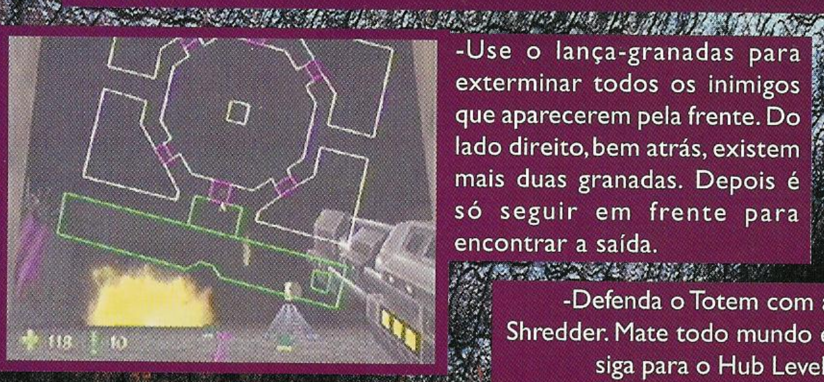
-Aqui estão mais dois prisioneiros, um de cada lado. Liberte-os e entre à direita, siga reto até uma escada. Suba no muro e encontre mais um prisioneiro.



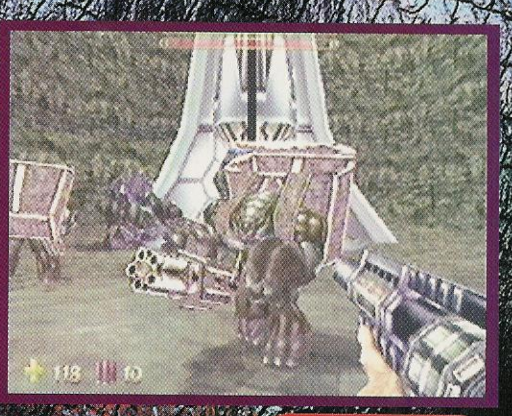
-A Pena da Águia Azul servirá para abrir mais um tipo de plataforma, o Sopro da Vida (Breath of Life). Ele permite que Turok nade em águas nas quais não poderia antes. O Portal para ativar a plataforma está logo em frente.



-O último Depósito está aqui. Faça o mesmo esquema usado para detonar os anteriores. Repare que na frente dele tem uma plataforma com um olho (Eye of Truth). Não se esqueça de voltar nesse ponto depois que ativar essa plataforma, assim você poderá pegar muitas armas.



-Use o lança-granadas para exterminar todos os inimigos que aparecerem pela frente. Do lado direito, bem atrás, existem mais duas granadas. Depois é só seguir em frente para encontrar a saída.



-Defenda o Totem com a Shredder. Mate todo mundo e siga para o Hub Level.

ajudando Joshua a trazer a paz de volta à Terra Selvagem de **Turok 2 - Seeds of Evil™**!

jogos DE ESPORTE

Queimando Calorias

SPORTS

É HORA DE MALHAR NO SEU VIDEOGAME

WAYNE GRETZKY's 3D HOCKEY 98

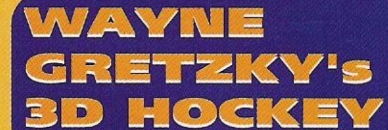
NINTENDO64

Jogadores mal educados

Com este código, os jogadores vão sair na porrada mais vezes do que o normal. Na tela de Opções, ilumine FIGHTING. Então segure L e digite esta sequência nos botões C: direita, esquerda, esquerda, direita, baixo, cima, cima, baixo, esquerda, direita, direita, esquerda, direita, esquerda.

Conferência secreta

Com este código aparecerá uma nova Conferência com 4 novos times.Na tela de Opções, segure L, e digite esta sequência nos botões C: direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, esquerda



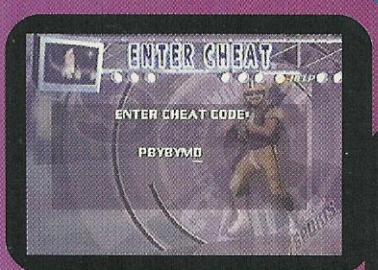
WAYNE GRETZKY's 3D HOCKEY



Jogue com os melhores times

Este código acrescenta 4 novos times. Na tela de Opções, antes de ter escolhido seu time, segure L, e entre com esta sequência nos botões C: direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, esquerda







NFL QUARTERBACK CLUB 98'



Cheats

GLYTHMD: jogadores mais largos
RNLDSWZNGR: jogadores mais fortes
SPRTRBMD: turbo Constante
PBYBYMD: jogadores engatinham como bebês
LDSTRTRK: a bola aparece nas mãos do receptor na mesma hora que é lançada

Estádio Extra

Este código acrescenta o "EA Sports Stadium" na sua lista de estádios. Escolha o modo "Season" e entre no "Front Office", em seguida no "Create Player". No lugar do nome do jogador escreva "SAN MATEO". Continue e salve o time. Em seguida entre no modo de exibição e o estádio já estará disponível na sua lista

MADDEN 64



NINTENDO64

Super Time

Este código libera o "Madden All-Time Team". Entre no modo "Season", escolha "Front Office" e depois "Create Player". No lugar do nome do jogador coloque "AT MADDEN", continue e salve o time. Agora saia e retorne ao modo de exibição (Exhibition) e o time já estará disponível para escolher.

NFL QUARTERBACK CLUB 96'

Cheats

SUPER NINTENDO

Grandes vantagens aparecerão com estes Cheats
Obs: todos os cheats devem ser colocados na tela "Copyright"
Y, B, Y, B, Y, B: acessa os times da NFC e AFC para o "Pre Season Mode"
B, Y, A, A, Y, START: todos os jogadores terão maior explosão no arranque
Y (6 vezes): campo superescorregadio

NFL QUARTERBACK CLUB '96™
©1995 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
TM/© 1995 NFLP
TM/© 1995 PLAYERS INC.





DEVELOPED BY IGUANA ENTERTAINMENT, INC.
LICENSED BY NINTENDO

LOONEY TUNES B-BALL

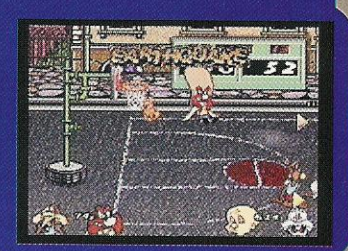


Aumente seu tempo

Este código lhe dará cerca de 10 segundos para tentar vencer o jogo. Enquanto estiver jogando, pressione para cima, para direita, para baixo, para esquerda e Turbo. Obs: este código irá lhe custar 50 cents.

Visão de Raio - X

Com esta sequência você enxergará o jogo como se fosse o Super-Homem.
Durante um jogo pressione para esquerda, para esquerda e X. Obs: este código lhe custará 5 cents.



Terremoto

Com este código você vai literalmente tremer. Quando estiver jogando pressione para cima, para cima, para cima e Turbo. Obs: você terá que desembolsar 30 cents para usar este código.

NBA JAM



Jogadores secretos

Na tela onde você deve colocar as iniciais do seu nome, entre com as seguintes letras: U e S. Então coloque o cursor na letra B. Agora pressione para esquerda, A e B ao mesmo tempo e você vai jogar com o presidente dos EUA, Bill Clinton.

Para jogar com George Clinton (papa da Funk Music)

Entre com as letras F e N.
Coloque o cursor na letra L e pressione para esquerda e B ao mesmo tempo. Você terá um novo personagem para jogar.



Pegando fogo

Seu jogador vai ficar "On Fire" durante o jogo inteiro. Na tela "Tonight's Match - Up", segure Esquerda. Em seguida pressione qualquer botão 7 vezes e continue segurando Esquerda até você ver as palavras "Power Up Fire".

Turbo ilimitado

Você quer turbo o tempo inteiro? Então toma!! Na tela "Tonight's Match - Up" aperte rapidamente qualquer botão 15 vezes. Então segure para cima e + B até o jogo começar.

KEN GRIFFEY JR.'s WINNING RUN

Times secretos Este código libera um time ou vários times dependendo do tipo de temporada que você já terminou. Na tela com o nome do jogo, pressione A, B, X, Y, para cima, para baixo, Select. Se você fizer corretamente, vai ouvir o som de uma campainha.
-Se você já terminou uma temporada de 26 jogos, o time Tampa Bay Devil Rays estará liberado.
-Se já terminou uma temporada de 52 jogos, estará disponível o Arizona Diamondbacks, além do Tampa Bay Devil Rays.
-Se você já detonou uma temporada de 162 jogos, além desses dois times ainda vai habilitar o Team Nintendo e The N64 Team.

Jogo à noite Você jogará uma partida noturna (se não tiver medo de escuro, é claro). Quando estiver jogando em qualquer estádio descoberto, aperte START, para pausar o jogo, em seguida pressione SELECT, para baixo, A, Y. Agora aperte START para voltar ao jogo. Este código só funciona nos modos one player e two players. Qualquer jogador pode entrar com o código.

Altere a habilidade dos jogadores Melhore – e muito – a habilidade dos seus jogadores com estes 5 códigos. Entre com os seguintes códigos durante o jogo (Arremessador X Rebatedor):
ARDLAD: aumenta a velocidade dos jogadores
LARDY: diminui a velocidade dos jogadores
LYAR: escolha aleatória do arremessador
BADBALL: as suas FASTBALL's se tornarão SUPER FASTBALL's
BYBY: qualquer tacada sua será um HOME RUN

SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

Armas Se você não tem dó dos adversários, leve armas para dentro do ringue. Saia do ringue e pegue uma arma, fique do lado esquerdo ou direito e pule em direção a arena de luta. Quando estiver no alto do pulo aperte o botão de ataque (Y) para arremessar a arma para dentro do ringue.
Dica: se você arremessar a arma antes de chegar na parte mais alta do pulo, ela vai bater nas cordas e cair no chão de novo.

NBA JAM: TOURNAMENT EDITION



Turbo ilimitado

Você vai correr muito com este código. Na tela "Tonight's Match-Up" pressione B, B, B, A, para baixo, para baixo, para cima, para esquerda.

Legalizar "Bola em Queda" (Goal Tending)

Com este código você pode enganar o computador. Na tela "Tonight's Match -Up", pressione para direita, para cima, para baixo, para direita, para baixo, para cima.



Super Cheats

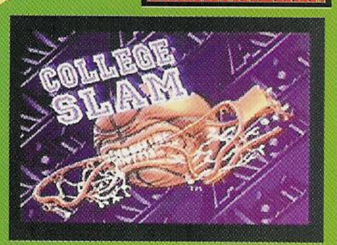
Na tela com o nome do jogo pressione START e então pressione Y, para cima, para baixo, B, para esquerda, A, para direita, para baixo, START. Você estará na tela das iniciais de nomes. Nela entre com as seguintes iniciais:
END: para começar com 26 partidas ganhas
JAM: 27 partidas ganhas



COLLEGE SLAM

3 pontos fáceis

Seus jogadores terão muito mais habilidade nos arremessos de três. Na tela "Today's Match - Up", pressione para baixo, para cima, para cima, para baixo, para esquerda, para direita, para esquerda e depois aperte START.



Velocidade Máxima

jogos DE CORRIDA

ACELERANDO NOS CONSOLES NINTENDO

NINTENDO 64

CRUIS'N USA

Veículos Secretos

Existem três veículos escondidos no jogo. Na tela de seleção dos carros, segure simultaneamente C-esquerda, C-baixo e C-cima. Com essas teclas pressionadas, coloque para a esquerda ou para a direita para selecionar os carros secretos, que podem ser:
-um carro de polícia
-um ônibus escolar
-ou um Jipe ATV.



Acione as sirenes e luzes do carro de polícia

Depois de entrar com as suas iniciais na tela de records, "Hot Times", coloque a tecla direcional para baixo até visualizar a esteira rolante (local de onde vem as placas). Em seguida, segure a Alavanca de Controle para o lado esquerdo por 35 segundos para fazer a cabeça de uma pessoa surgir na esteira e dizer: "I love this job". Isso indica que o truque deu certo. Para acionar as luzes ou a sirene do carro de polícia, pressione duas vezes o botão de freio e em seguida pressione uma vez o botão do acelerador. Esse truque também serve para acionar as luzes do ônibus escolar.

Use "nitro" (turbo) durante a corrida:

Faça o mesmo procedimento do truque anterior na tela "Hot Times". Usando um dos carros mais possantes (mudando a cor na tela de seleção de carros) faça a sequência: aperte 3 vezes o botão de freio, acelerador, freio, acelerador. Utilize este trunfo com cautela. Você só poderá usar um nitro a cada "checkpoint".

Truque para acessar pistas extras:

Na tela de seleção corridas, segure as seguintes teclas e pressione START para começar:
Golden Gate Park: segure L, + C-esquerda + C-baixo. A pista US 101 será substituída pela Golden Gate Park.
Indiana: segure L + C-cima + C-direita. A pista Beverly Hills será substituída por Indiana.
San Francisco: segure L + C-cima + C-baixo. A pista Grand Canyon será substituída por San Francisco.



NINTENDO 64

CRUIS'N WORLD

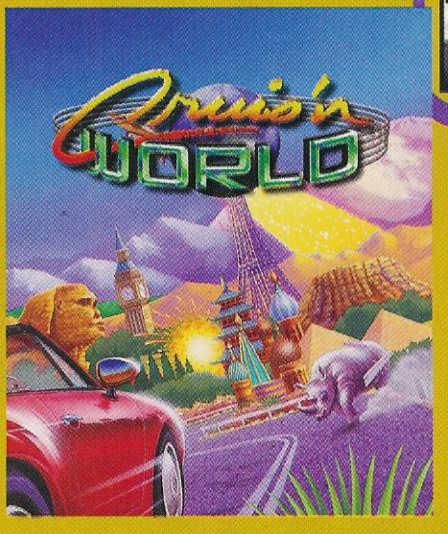
Carros Secretos

Para escolher novos carros superlegais neste jogo, você terá que quebrar os recordes das fases. Para saber os tempos mínimos, entre no modo "Practice" e selecione "Practice Championship". Você terá que quebrar o recorde de cada uma das pistas para conquistar cada um dos carros secretos, que estão relacionados abaixo:

Pista	Tempo	Carro Secreto
Australia	1:49	Surgeon
China	1:14	Enforcer
Egypt	1:07	Skool Bus
England	1:46	Bulldog
France	2:15	Tommy
Germany	2:27	New York Taxi
Hawaii	3:47	Monsta
Japan	2:48	Rocket
Kenya	2:06	Conductor
Mexico	1:46	Howler
New York	2:11	Grass Hopper
Russia	1:58	Rocket







AUTOMOBILI LAMBORGHINI



Dicas e truques para se dar bem:

Na verdade não existem códigos secretos para este jogo. O que existe são algumas pequenas dicas que devem ser usadas para melhorar o seu desempenho:

-Use transmissão automática para você não precisar se preocupar com as mudanças de marchas - mesmo sabendo que com a transmissão normal o carro poderá andar mais.

-Não gaste tanto os seus freios nas curvas, desacelere o carro soltando um pouco o acelerador para fazer a curva melhor.

-Você precisa correr com os melhores carros para poder ganhar todos os Gold Trophies: o GTV4, Dog V, VH110R, ou aquele que você se adaptar melhor.

-Para correr melhor, com menos atrito com o chão, ande onde tiver trilhas de outros carros.

-Corra no modo "Free Run" para conhecer as pistas e decorar as rotas mais usadas.

-Você poderá habilitar o menu de seleção de carros deste jogo. Primeiro você terá que derrotar o carro DEUS e o VH110R no "Match Races", para você habilitar esta opção e assim poder escolher o carro que quiser. Para jogar no "Match Races" você precisa ficar em primeiro lugar em pelo menos três corridas do "Championship Mode".

GAME BOY

SUPER R.C. PRO-AM

Novos carros:
Além do monte de pedaços de equipamento espalhados pelas pistas, você também encontrará diversas letras. Forme a palavra Nintendo para ganhar carrinhos bem mais rápidos.

-Pegue todas as letras para ganhar o Speed Demon.

-Pegue as letras novamente para correr com o Spiker, a melhor caranga do jogo.



DIDDY KONG RACING

Para jogar com Drumstick

Em primeiro lugar, ganhe os quatro troféus do "Trophy Race". Agora comece o jogo de novo e vá em direção aos sapos que ficam pulando de um lado para o outro. Um deles vai ter uma crista vermelha na cabeça, lembrando um galo. Atropele esse sapo e ele desaparecerá. Recomece o jogo, acabando-o ou apertando o botão Reset e Drumstick estará na tela de seleção de personagens.

Para jogar com T.T.

Para jogar com o relógio, é preciso bater os recordes de T.T. em todos os circuitos. Ao fazer isso, você poderá correr contra o próprio. Ganhe dele em todos os circuitos e recomece o jogo (apertando Reset). Depois de fazer isso, ele deverá estar disponível na seleção de personagens. Derrotar T.T. é difícil em qualquer percurso que você esteja. Então, pratique bastante!

Dicas de como vencer Wizpig pela segunda vez

Siga estas instruções:
- Acelere apenas quando a palavra "Get Ready" começar a sumir na tela. Sendo assim, você começará com um turbo.
- Pegue 2 balões vermelhos para adquirir um "Homing Missile".
- Pegue 2 ou 3 balões para aumentar a potência do Turbo.
- Tente desde o princípio acumular itens para maior eficiência, ou seja, quanto mais balões de uma só cor você acumular, melhor vai ser o desempenho do item.
- Tente permanecer à frente do inimigo e desvie dos objetos que ele atirar em você.
- Diddy ou Conker são os melhores para vencê-lo.
- A melhor dica de todas: praticar bastante!

Para encontrar o quinto mundo (Future Fun Land)



Para encontrar o quinto mundo é preciso ganhar os quatro amuletos dos chefes, derrotar o Wizpig pela primeira vez e ganhar os quatro troféus de ouro. Depois, siga até o painel dos troféus que está do lado direito da praia (onde antes haviam quatro pontos de interrogação). Você encontrará o mundo Future Fun Land!







F-ZERO

Este jogo tem final?
Sim, o jogo tem um final! Para chegar até ele, é preciso vencer as corridas das três ligas (Knight, Queen e King) na dificuldade Master. Para conseguir este nível de dificuldade, você tem que terminar o jogo na dificuldade Expert. Só assim a dificuldade Master abrirá.



Truques?!
O que você pode fazer para se dar bem neste jogo é seguir estas dicas:

-Os melhores carros são o Fire Stingray (mas tem uma aceleração muito lenta) e o Blue Falcon, que possui a terceira melhor velocidade final e o melhor conjunto de habilidades.

-Use o turbo com cautela, pois existe apenas um por volta.

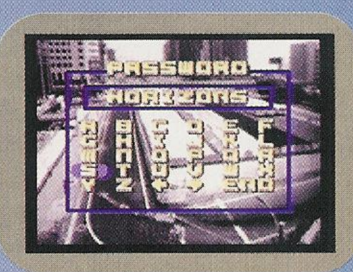


-Treine bastante cada pista para gravar na memória os trechos mais importantes.

TOP GEAR



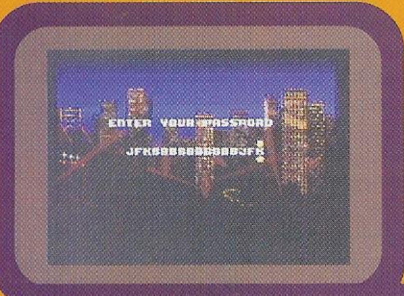
Passwords animais!!
Cansou de encalhar nas mesmas pistas deste game sensacional? Então aí vão todos os códigos, em todas as dificuldades!



	AMATEUR	PRO	CHAMPION
S. América	MOONBATH	FOUR MEG	EDUCATED
Japan	GEARBOX	LEGEND	OILCLOTH
Germany	CAR PARK	THEWORLD	WRECKAGE
Scandinavia	ROAD HOG	LETSRACE	CARACOLE
France	EMULATOR	ALCHEMY	EPYLLION
Italy	ANALYSER	A LOOPER	GLUCAGON
UK	HORIZONS	SEASONAL	KEELSON







SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Quer dinheiro fácil?
Digite este password especial para começar com $6 milhões de reserva.
Gaste à vontade!

J F K B B B B B B B B B B J F K

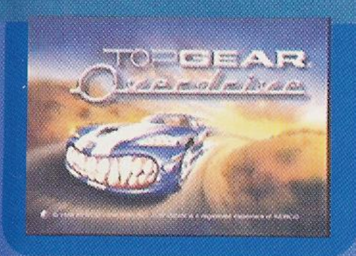
RAD RACER

NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

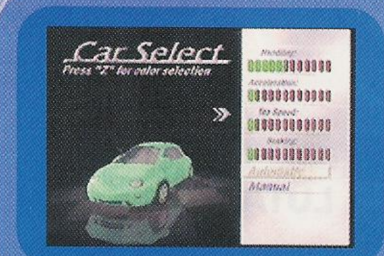
Seleção de fases:
Após escolher seu carro, pressione o botão B uma vez a menos que o nº da fase que você gostaria de começar (por exemplo, presssione o B uma vez para ir para a segunda fase, duas vezes para ir para a terceira, etc.). Depois, segure para cima e para direita e pressione Start. Você irá iniciar na fase que escolher.



OVERDRIVE



Conselhos
Carros legais não faltam neste jogaço de corrida da Kemco. Aqui estão umas dicas sobre como aproveitar melhor cada um deles. Lembre-se que no início apenas três carros estarão disponíveis. O resto você conseguirá comprando, a medida que acumular dinheiro pelo campeonato.



Buggin'
Sua única opção quando você começa o jogo. Seu forte não é a aceleração ou velocidade, mas sim sua ótima dirigibilidade, ideal para iniciantes.

Easy Rider
Se você está atrás de mais velocidade, mas menos dirigibilidade, escolha esta máquina. Como você estará começando a dirigir, será melhor escolher um carro com mais controle.

Four-Wheel
Esse carrão é perfeito para terrenos acidentados. Apesar de parecer lento, este 4X4 irá surpreendê-lo com sua velocidade e aceleração.

Hot Rod
Hora de falar sério. Esta belezinha tem velocidade, dirigibilidade, aceleração e breques eficientes, mas tem algumas desvantagens também. Por ser rebaixado, ele é péssimo em terrenos acidentados.

Stripes
Esse carro listrado irá ajudá-lo a vencer muitos campeonatos com sua dirigibilidade perfeita e ótima velocidade final. Tente usar sua aceleração para abusar das curvas fechadas.

Monster
Pode demorar um pouco para esse "tanque urbano" começar a se mover, mas quando acontecer, você ficará de queixo caído com sua velocidade animal. Pena que a sua dirigibilidade é medíocre, tornando o ato de dirigí-lo uma proeza.

Spoiler
Depois que você der uma volta nesta gracinha, não vai querer parar mais! Equipado com velocidade, dirigibilidade, aceleração e breques muito bons, o Spoiler é uma das melhores máquinas do jogo. Pra melhorar mais, tem um visual animal!

Slick & Sleek
Provavelmente você nunca terá grana para comprar um carrão destes na vida real, então aproveite-o virtualmente. Não se arrisque procurando atalhos com essa caranga - pise fundo no acelerador, que ela fará o resto.

Incredible
Parece um carro de corrida normal, mas seu motor ronca como um tanque de guerra. Apesar de seu tamanho, o Incredible praticamente voa quando chega em sua velocidade máxima.

Ultimate
Este realmente é o melhor. Dirigibilidade, aceleração, velocidade e breques, tudo de última linha. Ligue o motor e comece a comemorar - ninguém terá chance com você dirigindo este carro. Se você conseguiu comprá-lo é porque mereceu, então... parabéns!

Carros escondidos
Existem alguns carros escondidos que você poderá selecionar futuramente, como um carango turbinado com o logo da revista Nintendo Power, uma veloz salsicha (!), um apimentado taco mexicano com rodas de tomate (!!) e o símbolo do N64 (!!!). Para habilitá-los é preciso sair vencedor das diversas temporadas do campeonato. A medida que você for vencendo, os carros secretos irão aparecer.





EXTREME G2

Códigos
Com estes códigos você terá praticamente um novo jogo, alterando o fundo das telas; a aparência das motos e até o modo de jogar. Estes códigos devem ser feitos trocando seu nome para o código específico (faça isso antes de escolher o veículo).
PIXIE: Tira todas as névoas do jogo
NEUTRON: Deixa o fundo negro, com linhas amarelas.
XXX: Deixa o jogo rapidíssimo

RUSH 2: EXTREME RACING



Cheat menu
É possível deixar este game ainda mais divertido com um Menu de opções secretas.
Entre na tela Setup e pressione simultaneamente: L, R, Z e os quatro botões C. A palavra "Cheats" irá aparecer na parte debaixo da tela. Entre no Cheats, e você notará que as opções ainda estão apagadas. Para habilitá-las, selecione qualquer uma das opções e pressione repetidamente e simultaneamente L, R, Z e os quatro botões C. Logo a opção irá brilhar. Faça isso com cada uma das opções até habilitar todas. Confira a lista de truques:



- Levitation
- Game Timer
- New York Cabs
- Frame Scale
- Tire Scaling
- Fog Color
- Car Collisions
- Gravity
- Cone Mines
- Car Mines
- Burning Wreck
- Track Orientation
- Auto-Abort
- Super Speed
- Inside-Out Car
- Damage
- Invincible
- Invisible Car
- Invisible Track
- Brakes
- Super Tires
- Mass
- Suicide Mode
- Do the Dew
- Killer Rats
- Stunts
- Ressurect in Place





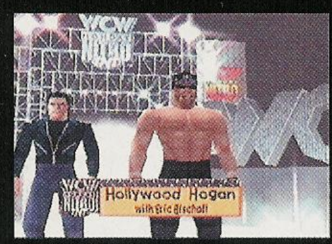
WCW nWo REVENGE

OS GOLPES MAIS FERRADOS DOS LUTADORES MAIS TOSCOS!!!

LIGA NWO WHITE

HOLLYWOOD HOGAN

Fall Away Slam com o inimigo no canto do ringue, agarre o adversário (segure o botão A) + B
Choke com o inimigo caído no chão, pressione A próximo à sua cabeça
Sneaky Eye Poke com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
Backslide com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle



GIANT

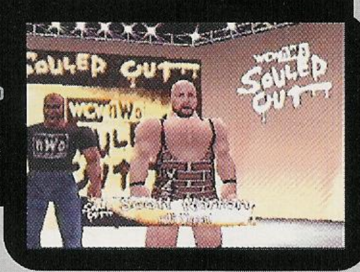
Chokeslam com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
Belly-to-Back Power Slam com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
Belly Flop com o Special piscando e o inimigo caído no chão, pressione o direcional na direção do canto do ringue mais próximo ao oponente + C-baixo
Rear End Press com o inimigo tonto no canto do ringue, agarre o adversário (segure o botão A) + A





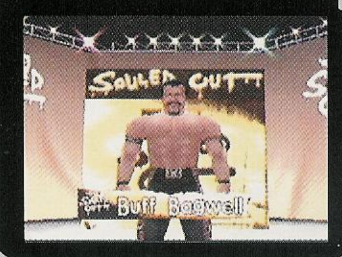
SCOTT NORTON

Shoulder Breaker com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
Belly-to-Back Bomb com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
Dragon Sleeper com o inimigo caído no chão, pressione A próximo à sua cabeça
Fireman's Fall Away jogue o adversário nas cordas; quando ele voltar, agarre o adversário (segure o botão A) + B



BUFF BAGWELL

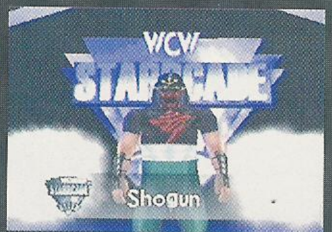
Tornado DDT com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
German Suplex com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
Buff Blockbuster com o Special piscando e o inimigo tonto no canto do ringue, pressione o direcional na direção do corner + C-baixo
Tree of Woe com o inimigo tonto no canto do ringue, agarre o adversário (pressione A rapidamente) + B



EMPIRE WRESTLING FEDERATION

SHOGUN

Shogun Crucifix into Pin com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
Bridge Suplex com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
Sleeper Hold into Back Submission jogue o adversário nas cordas; quando ele voltar, dê um toque no botão A
Vertical Suplex com o adversário deitado no ringue, segure-o (segure o botão A), depois pressione para cima + B



DR. FRANK

Hurricane Toss com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
Torture Rack com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
Rack of Lamb agarre o adversário pela frente (segure o botão A) e pressione B
Double Underhook Suplex com o adversário deitado no ringue, segure-o (segure o botão A), depois pressione A

LIGA NWO RED

BOOKER T

Harlem Axe Kick com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
Single-Handed Side Salto com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
Harlem Sidekick jogue o adversário nas cordas; quando ele voltar, pressione e segure o botão B
Spine Buster jogue o adversário nas cordas; quando ele voltar, dê um toque no botão A, depois segure-o

STING

Pancake Slam into Scorpion Deathlock com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
Scorpion Deathdrop com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
DDT segure o inimigo pela frente (segure o botão A) e pressione B
Gorilla Press jogue o adversário nas cordas; quando ele voltar, dê um toque no botão A, depois segure-o

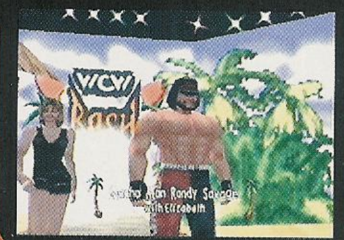
WCW 1

BRET HART

Sidewalk Slam into Sharpshooter com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
German Suplex com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
Tilt-a-Whirl Back Breaker jogue o adversário nas cordas; quando ele voltar, dê um toque no botão A, depois segure-o
Jumping Pile Driver agarre o adversário pela frente, depois pressione para baixo + A

MACHO MAN RANDY SAVAGE

Lightning Jabs com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
Inside Cradle com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
Flying Elbow Drop Off the Top Rope com o adversário no chão, pressione o direcional na direção do canto mais próximo + C-baixo
Knee Buster segure o adversário por trás (dê um toque no botão A) + B



RICK STEINER

Power Bomb Pin com o Special piscando, segure o inimigo pela frente e dê um toque na alavanca de controle
Release German Suplex com o Special piscando, segure o inimigo por trás e dê um toque na alavanca de controle
Three-Point Stance jogue o adversário nas cordas; quando ele voltar, segure o botão B
Belly-to-Belly Suplex com o inimigo tonto no canto do ringue, agarre o adversário (pressione o botão A) + A



Reviva o Torneio de Luta mais radical já feito para Super NES

Em um futuro distante, a mega-corporação Ultratech impera. Além de lucrar com venda de armas, sua divisão de entretenimento produz a palavra máxima em termos de transmissão televisiva do futurística: o torneio **Killer Instinct**, que também serve como campo de teste para as armas da Ultratech. O vencedor ganha o prêmio que desejar. Entretanto, como o torneio contém os lutadores mais poderosos do universo, para vencer em Killer Instinct será preciso bem mais do que golpes radicais ou ataques especiais. Será necessário um Instinto Assassino. **Killer Instinct** foi primeiramente lançado em forma de arcade em 1994, servindo de demonstração para uma nova máquina que estava sendo desenvolvida pela Nintendo junto à Silicon Graphics, com o nome provisório de **Ultra 64**. Apesar de não estar nem perto do que o futuro Nintendo 64 poderia realmente produzir, **Killer Instinct** cativou milhões de jogadores no mundo inteiro ao introduzir um sistema único de combos (sequências que poderiam castigar o oponente com até 80 porradas) e incríveis gráficos SGI em um game de luta. O jogo surpreendeu o mundo em 95, quando **Killer Instinct** foi adaptado de forma excelente para o Super NES pela Rare, mantendo a jogabilidade sólida e trazendo mais uma vez a tecnologia ACM (Advanced Computer Modeling) para um console de 16 bits (a primeira vez havia sido com **Donkey Kong Country**). Após ser lançado, o jogo tornou-se rapidamente um fenômeno, vendendo 150.000 cópias só no primeiro dia nos EUA.

Sonzeira Matadora

Na época de seu lançamento, sua embalagem continha uma surpresa valiosa: **Killer Cuts**, um CD com todas as músicas da trilha sonora do jogo em produções vitaminadas. Tão eclética quanto a origem dos lutadores do jogo, **Killer Cuts** viajava pelos mais diversos estilos musicais, desde jungle e acid house até música clássica, rap e outros.

Confira a seguir os elementos principais que fizeram de **Killer Instinct** o melhor jogo de luta já produzido para Super NES.

COMBOS

O que são?

Combos são sequências de golpes nas quais o adversário só conseguirá se livrar se executar um Combo Breaker, ou seja, um golpe para "quebrar a sequência". Os combos podem conter desde 3 até 46 hits (porradas). Porém, existem registros de absurdos combos de 80 hits.

Como fazer?

Para fazer um combo, a primeira coisa a ser feita é começá-lo com um "Opener" (confira na tabela a seguir todos os respectivos golpes para cada lutador). Um "Opener" possui até 3 golpes que podem ser executados na sequência, chamados de "Auto Doubles" (feitos com um botão só). A execução de um "Opener", seguido de um "Auto Double", já transforma-se em um combo. Para fazer combos cada vez maiores, é só juntar "Openers" mais seus respectivos "Auto Doubles" com um golpe chamado "Linker". "End Special" é o golpe que finaliza um combo.

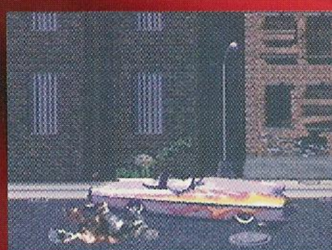
Exemplo teórico de um combo simples:
Opener + Auto Double + Linker + Auto Double + End Special = Combo

Pratique bastante e experimente cada vez mais com essas sequências, pois só com bastante prática você conseguirá chegar em combos de 46 (ou até mais) hits! Mas atenção: por serem muito variados, não estaremos divulgando os Auto Doubles de cada jogador.









GLOSSÁRIO DE GOLPES

Combo Breaker	Golpe
Fraco	Médio
Médio	Forte
Forte	Fraco

Danger Move: o golpe de finalização da luta, em que cada personagem escolhe a melhor maneira de acabar com seu oponente. Deve ser executado quando a tela ficar vermelha e o anunciador gritar: "Danger!"

Humiliation: golpe que obriga o oponente a realizar uma dança constrangedora. Deve ser executado quando ambas as barras de energia do inimigo tiverem acabado. Obs.: Você só pode executar este golpe se estiver em sua primeira barra de energia.

Ultra: é um golpe que executa um combo de finalização. Deve ser usado no final da luta, quando a barra de energia de seu oponente estiver piscando. Ao executar um só deste golpe (a qualquer hora, durante um combo e antes de um End Special), você pode chegar a mais de 20 golpes sem precisar apertar qualquer outro botão.

Ultimate: uma espécie de Danger Move, porém a sequência do golpe é feita dentro de um combo. Quando a energia do inimigo estiver no vermelho, execute um Ultimate e um golpe de finalização será feito no inimigo.

TABELA DE GOLPES

Legenda: F-frente, B-baixo, C-cima, T-trás, BF-baixo/frente, BT-baixo/trás, P-perto, MD- média distância, SFr-soco fraco, SM-soco médio, SF-soco forte, CFr-chute fraco, CM- chute médio, CF-chute forte, ( )- carregue

Fulgore

Laser Storm	B,BF,F, qualquer soco
Laser Storm (2 tiros)	T,T, depois B, BF, F, SFr
Laser Storm (3 tiros)	F,T,T depois B, BF, F, SFr
Plasma-port	T, B, BT, T,qualquer botão
Plasmaslice	F, B, BF qualquer soco
Cyberdash	(T) F, qualquer chute
Reflect	B, BT,T, qualquer soco
Eyelaser	BF, B, BT, CF

Openers:
1. Cyberdash c/CF
2. Cyberdash c/CM
3. Cyberdash c/CFr
4. Eyelaser

Linker:
1. Eyelaser

End Specials:
1. Plasmaslice c/SF
2. Laser Storm c/SM
3. Plasma-port c/SFr
4. Cyberdash c/CM

Exemplo de combo:
Cyberdash(CF) + CF + Eyelaser + CM + Laser Storm(SM) = Killer Combo de 12 hits

COMBO BREAKER - F, B, BF + soco.
DANGER/GUN "EM" DOWN - B, BF, F + CF
DANGER/EYEBEAM - BF, B, BT, T + SF (a média distância)
HUMILIATION - T, BT, B, BF, F + CM
ULTRA - F, B, BF + SFr
ULTIMATE - BF, B, BT + SM



Sabrewulf

Sabrespin	(T) F, qualquer soco
Reverse Sabrespin	(F) T, SM
Flaming Bat	B, BT,T, qualquer soco
Howl	BF, B, BT, CF
Sabrepounce	(T) F, CF
Sabreslap	(T) F, CM
Sabreroll	(T) F, CFr

Openers:
1. Sabrepounce
2. Sabreroll
3. Sabreslap (segure por 3 seg.)
4. Sabrespin c/SF
5. Sabrespin c/SM
6. Sabrespin c/SFr

Linker:
1. Reverse Sabrespin c/CM

End Specials:
1. Sabrespin c/SFr
2. Sabrepounce
3. Sabreslap
4. Sabreroll

Exemplo de combo:
Sabrespin + SM + Reverse Sabrespin + CF + Sabrepounce = Killer Combo de 13 hits.

COMBO BREAKER - T, F + chute.
DANGER/CLAW - T, T + CM
DANGER/POUNCE - T, T, F + SM (a média distância)
HUMILIATION - F, F, F + SFr
ULTRA - F, T + CFr
ULTIMATE - T, BT, B, BF, F + SF



Spinal

Skeleport (por trás)	B, B, qualquer chute
Skeleport (pela frente)	B,B, qualquer soco
Skeleport (no ar)	segure SFr, B,B, solte SFr
Power Devour	T enquanto segura SFr
Searing Skull	B, BF, F qualquer soco
Soul Sword	(T) F SM
Reverse Soul Sword	(F) T SM
Bone Shaker Charge	F, F, qualquer soco
Super Searing Skull	T,BT,B,BF,F, SF
Sliding Kick	BT,B,BF, CF

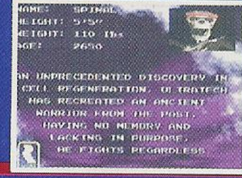
Openers:
1. Bone Shaker c/SF
2. Bone Shaker c/SM
3. Bone Shaker c/SFr
4. Soul Sword
5. Sliding Kick

Linker:
1. Reverse Soul Sword

End Specials:
1. Skeleport c/ qualquer botão
2. Bone Shaker c/SF
3. Bone Shaker c/SM
4. Bone Shaker c/SFr

Exemplo de combo:
Bone Shaker(SF) + SM + Reverse Soul Sword + SF + Bone Shaker(SFr) = Killer Combo de 12 hits.

COMBO BREAKER - F, F + soco.
DANGER/LIGHTNING - T, T, T, T + CM
DANGER/SHIELD STAB - T, T, F+CFr (de perto)
HUMILIATION - T, BT, B, BF, F + CF
ULTRA - B, BF, F + SF
ULTIMATE - BF, B, BT + SFr



Chief Thunder

Phoenix	B, BF, F, qualquer chute
Sammamish	B, BT, T, qualquer soco
Triplax	(T) F, qualquer soco
Reverse Triplax	(F) T, SM
Tomahawk	(no ar) F, BF, B, BT, T, SF

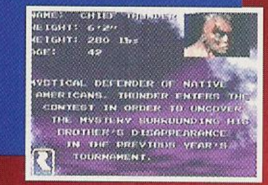
Openers:
1. Sammamish c/ SFr
2. Triplax c/SF
3. Triplax c/SM
4. Triplax c/SFr
5. Tomahawk

Linker:
1. Reverse Triplax c/SM

End Specials:
1. Triplax c/SF
2. Triplax c/SM
3. Triplax c/SFr
4. Sammamish c/SF
5. Sammamish c/SM
6. Phoenix c/SF

Exemplo de Combo
Triplax(SF) + CF + Reverse Triplax + Triplax(SF) = Killer Combo de 12 hits.

COMBO BREAKER - B, BT, T + soco.
DANGER/LIGHTNING-B, BF, F+SF (a média distância)
DANGER/UPPERCUT-F, BF, B, BT, T+CF (de perto)
HUMILIATION - B, B, F + CFr
ULTRA - T, F + SFr



B. Orchid

Lasaken	B, BF, F, qualquer soco
Flick Flack	(T) F, qualquer chute
Fire Cat	(T) F, qualquer soco
Spinning Sword	BF, B, BT, SF
Ichi	BF, B, BT, SM ou SFr

Openers:
1. Flick Flak c/CF
2. Flick Flak c/CM
3. Fire Cat c/SM
4. Fire Cat c/SFr
5. Ichi c/SM
6. Ichi c/SFr

Linkers:
1. Ichi c/SM
2. Ichi c/SFr
3. Reverse Flick Flak c/CM

End Specials:
1. Lasaken c/SF
2. Spinning Sword
3. Flick Flak c/CM
4. Flick Flak c/CFr

Exemplo de combo:
Ichi(SM) + CM + Ichi(SM) + CM + Spinning Sword = Killer Combo de 12 hits.

COMBO BREAKER - T, F + chute
DANGER/FROG - B, F, T, CFr, CF (de perto)
DANGER/FLASH - T, T, F, F + SFr.(a média distância)
HUMILIATION - BF, B, BT + SF
ULTRA - T, F + SM
ULTIMATE - F, BF, B, BT, T + CM



Jago

Endokuken	B, BF, F, qualquer soco
Wind Chute	BF, B, BT, qualquer chute
Laser Sword	BF, B, BT, SF
Tiger Fury	F, B, BF, qualquer soco

Openers:
1. Wind Kick c/CF
2. Wind Kick c/CM
3. Laser Sword

Linker:
1. Laser Sword

End Specials:
1. Wind Kick c/CM
2. Tiger Fury c/SF
3. Tiger Fury c/SM
4. Tiger Fury c/SFr
5. Endokuken c/Sfr

Exemplo de combo:
Wind Kick(CF) + CM + Laser Sword + CM + Endokuken = Killer Combo de 12 hits.

COMBO BREAKER - F, B, BF + soco.
DANGER/SWORD STAB - T, F, F + SFr (de perto)
DANGER/PRAYER - T, T, F, F + SM (a média distância)
HUMILIATION - F, BF, B, BT, T + CM
ULTRA - BF, B, BT + CFr
ULTIMATE - T, BT, B, BF, F + SF

Riptor

Tail Flip	BF, B, BT, qualquer chute
Flaming Venom	B, BT, T, qualquer soco
Dragon Breath	BF, B, BT, SF
Jump Rake	(T) F, qualquer chute
Rampage Charge	(T) F, qualquer soco
Reverse Jump Rake	(F) T, CM ou CFr
UpperCut Slash	F, B, BT, SFr
Air Fire	B, BT, T, qualquer soco (no ar)

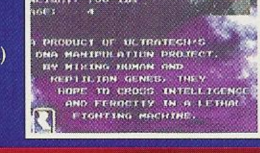
Openers:
1. Rampage c/SF
2. Rampage c/SM
3. Rampage c/SFr
4. Tail Flip(air) c/CF
5. Tail Flip c/CM
6. Tail Flip c/CFr
7. Jump Rake c/CM
8. Jump Rake c/CFr
9. Dragon Breath

Linkers:
1. Tail Flip
2. Dragon Breath
3. Reverse Jump Rake w/CF

End Specials:
1. Jump Rake c/CF
2. Uppercut Slash
3. Flaming Venom c/SF
4. Tail Flip c/CM

Exemplo de combo:
Rampage(SF) + CM + Reverse Jump Rake + SFr + Jump Rake(CF) = Killer Combo de 12 hits.

COMBO BREAKER - T, F + chute.
DANGER/EAT 'EM - T, BT, B, BF, F+SM
DANGER/SPIT - T, T + CM
DANGER/TAIL STAB - F, F, T + CF (a média distância)
HUMILIATION - B, F, F + SF
ULTRA - T, F + CFr.
ULTIMATE - T, BT, B, BF, F + SFr



Glacius

Shockwave	B, BF, F, qualquer soco
Cold Shoulder	(T) F, qualquer soco
Rev Cold Shoulder	(F) T, qualquer soco
Ice Lance	BF, B, BT, SFr
Liquidize	B, BF, F, qualquer chute

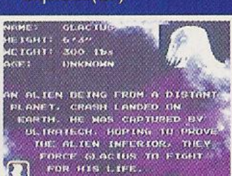
Openers:
1. Cold Shoulder c/SF
2. Cold Shoulder c/SM
3. Cold Shoulder c/SFr
4. Liquidize c/CM

Linker:
1. Reverse Cold Shoulder c/SM

End Specials:
1. Liquidize c/CF
2. Liquidize c/CM
3. Ice Lance
4. Shockwave c/SF

Exemplo de combo:
Cold Shoulder(SF) + SM + Reverse Cold Shoulder + CF + Liquidize(CF) = Killer Combo de 12 hits.

COMBO BREAKER - T, F + soco.
DANGER/STAB - T, BT, B, BF, F + SM (a média distância)
DANGER/PUDDLE DEATH - T, T, T + CF
HUMILIATION - F, F, T + CFr
ULTRA - T, F + SF
ULTIMATE - B, BT, T + SF



Cinder

Inferno	F, F, qualquer chute
Fireflash Chute	F, B, BF, qualquer chute
Heated Fists	T, T, SFr
Heat Sink	F, BF, B, BT, T, SF
Mirage	F, BF, B, BT, T, SM
Trailblazer	(T) F, qualquer soco
Trailblazer(no ar)	F, F, qualquer soco
Tele-port (pela frente)	F, BF, B, BT, T, SFr
Tele-port (por trás)	(SFr) F, BF, B, BT, T, solte SFr

Openers:
1. Trailblazer c/SF
2. Trailblazer c/SM
3. Heatfist
4. Trailblazer (no ar) c/SF
5. Trailblazer (no ar) c/SFr

Linker:
1. Heatfist

End Specials:
1. Fireflash c/CF
2. Fireflash c/CM
3. Fireflash c/CFr
4. Trailblazer (F, F) c/SM

Exemplo de combo:
Trailblazer(SF) + CFr + Heat Fist + SM + Trailblazer(SM) = Killer Combo de 12 hits.

COMBO BREAKER - F, B, BF + chute.
DANGER/PUT THEM DOWN - T, T, T + SM
DANGER/INFERNO - B, BF, F + CFr (a média distância)
HUMILIATION - T, T + CF
ULTRA - T, F + SF
ULTIMATE - B, BT, T + CM



T.J. Combo

Powerline	(T) F, SF
Rollercoaster	(T) F, SM
Spinfist	(T) F, SFr
Flying Knee	(T) F, CF
Knee K. O.	(T) F, CM
Fast Flying Knee	(T) F, CFr
Turn around punch	(F) T, SFr
Cyclone	Segure SF(3 seg), solte

Openers:
1. Flying Knee
2. Fast Flying Knee
3. Spinfist
4. Turn Around Punch
5. Powerline (carregue por 3 seg.)
6. Rollercoaster

Linker:
1. Turn Around Punch.

End Specials:
1. Rollercoaster
2. Spinfist
3. Powerline
4. Flying Knee

Exemplo de combo:
Flying Knee + CM + Turn Around Punch + CF + Flying Knee = Killer Combo de 12 hits.

COMBO BREAKER - T, F + chute.
DANGER/NECK - T, F, F + SM (de perto)
DANGER/KNOCK 'EM OUT - T, BT, B, BF, F+ CF(de perto)
HUMILIATION - B, B + SFr
ULTRA - F, T + SF.
ULTIMATE - B, BT, T + CM

Eyedol

Para ativar o poderoso e último chefe do torneio, faça o seguinte código secreto. Escolha o lutador Cinder e, ao aparecer a tela com as figuras dos dois lutadores e a palavra Vs., segure o direcional para a direita e digite a seguinte sequência:

L(SFr), R(CFr), X(SF), B(CM), Y(SM), A(CF)

Club Swing	(T) F, SF
Foot Stomp	(T) SM (ao mesmo tempo)
Head Charge	(T) F, SFr
Fireball (uma)	B, BF, F, SF
Fireball (três)	(T), SM (ao mesmo tempo), then B, BF, F, SF
Stomp Jump (para a frente)	(T) F, CFr
Stomp Jump (para cima)	(T) F, CM
Stomp Jump (para trás)	(T) F, CF

Openers:
1. Head Charge
2. Stomp Jump Forward

Linker:
Faça o opener, depois aperte o botão de Auto Double. Enquanto Eyedol estiver fazendo seus golpes automáticos, segure T e pressione F, F, SFr

End Special:
1. Club Swing

Exemplo de combo:
Head Charge + CM + Head Charge + CM + Club Swing = Killer Combo de 12 hits

COMBO BREAKER - T, F, soco.
OBS.: Eyedol não tem golpes de finalização.

CÓDIGOS

SELEÇÃO DE FASES E MÚSICAS

O primeiro jogador a escolher seu personagem pode escolher o estágio. O segundo, pode escolher a música. Todos os códigos são acionados na tela de seleção de personagens.

1. ICE TEMPLE (Glacius) - para cima e CFr
2. SKULL CHAMBER (Secreto Spinal) - para cima e SM
3. ICE STATUE (Glacius) - para cima e SF
4. CASTLE ROOF (Sabrewulf) - para cima e CFr
5. CHICAGO ROOF (B. Orchid) - para cima e CM
6. DESERT ROOF (Cinder) - para cima e CF
7. DESERT BRIDGE (Chief Thunder) - para baixo e SFr
8. BLOOD FLOOR (Riptor) - para baixo e SM
9. LAVA BRIDGE (Cinder) - para baixo e SF
10. CHICAGO STREET (B. Orchid) - para baixo e CFr
11. CASTLE INTERIOR (Sabrewulf) - para baixo e CM
12. INDUSTRIAL CATWALK (Fulgore) - para baixo e CF

ESTÁGIO AÉREO (Plataforma no céu): selecione ambos os personagens com o SM e segurando para baixo

SELEÇÃO ALEATÓRIA DE PERSONAGENS

Pressione para cima + Start na tela de seleção de personagens

COMBO BREAKERS FÁCEIS

Pressione para baixo + Start na tela de seleção de personagens

AUMENTAR/DIMINUIR A VELOCIDADE DO JOGO

Acelerar: quando a tela Vs. aparecer, com um close da face do personagem, segure para esquerda e todos os botões de soco ao mesmo tempo.

Desacelerar: Na mesma tela, segure para a esquerda e todos os botões de chute ao mesmo tempo.

SELECIONE O OPONENTE NO PRACTICE MODE

Selecione o Practice Mode com o controle 2. Depois, escolha um lutador e pressione Start 2 vezes para voltar à tela título. Agora, selecione o Practice Mode com o controle 1 e comece uma sessão normal do Practice Mode.



BANCO DE DADOS

Número de Jogadores	1 a 2 simultâneos
Publisher	Nintendo
Programadora	Rare
Tipo de game	Luta
Tamanho	32 megabits
Data de lançamento	Agosto de 1995

TOP SECRET

DO FUNDO DO BAÚ

Lembra como era divertido detonar aqueles games maravilhosos do Nintendinho 8-bits? Então, é hora de voltar aos bons tempos! Tire seu NES todo empoeirado do armário e mande brasa nesta montanha de dicas que preparamos para você!

STRIDER

Avance algumas fases:

Coloque estes passwords para pular alguns estágios deste jogaço.

China: **HLDJ PIGH GHCH**

Retorno à Kazahk: **HLDJ DIGH GHGH**

Austrália: **BJAP PEAN ANOB**

O Dragão Vermelho: **DMCC BGCP CPOD**

METAL GEAR

Códigos doidos:

Use estes passwords para iniciar o jogo bem avançado, com uma pancada de armas, itens e munição. Escolha a sua!

Código 1: **21J12 14J13 16641 11116 41112**

Código 2: **4ARBJ KJZ46 W6E15 E14S6 NK1KK**

Código 3: **5ZRZJ KZZBB H4E1C M1ISB N6NTL**

Código 4: **5ZZZJ KZZJA 3006U UYRTZ N6NVL**

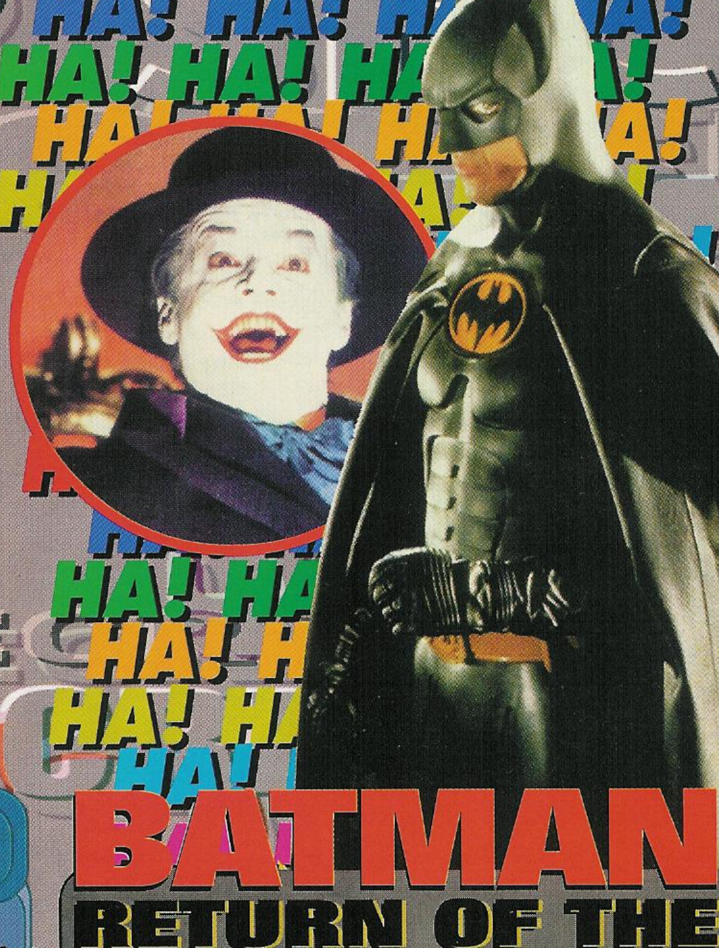
Código 5: **5ZZZZ OZZZG EOOLY UYQZZ NPNR6**

SHADOW of The NINJA

Seleção de fases e teste de som:

Antes de tudo, selecione o número de jogadores, então pressione a seguinte sequência, na tela título: **A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.** Você escutará um ruído. Agora, usando a tabela abaixo, segure os botões correspondentes em cada joystick, daí pressione Start no controle 1. Você irá iniciar no estágio desejado.

Estágio	Controle 1	Controle 2
1-1		
1-2	B	
1-3	A	
1-4	A + B	
2-1	B	
2-2	B	B
2-3	B	A
3-1	B	A + B
3-2	A	
3-3	A	B
4-1	A	A
4-2	A	A + B
4-3	A + B	
5-1	A + B	B
5-2	A + B	A
Sound Test	A + B	A + B



BATMAN RETURN OF THE JOKER

Passwords de algumas fases:

Estágio 2-2 - **N W K L**

Estágio 3-1 - **L G Z Q**

Estágio 4-2 - **K H C N**

Estágio 5-1 - **Q G V N**

Estágio 6-2 - **C K Q G**

Estágio 7-1 - **G P Z T**

CASTLEVANIA II SIMON'S QUEST

Itens e mais itens:

Use estes códigos para começar com diversas bugigangas a mais.

Para começar com a costela, o chicote e o cristal azul: OFIT M5QX 1P5S QBQA

...mais o coração: SZMH QXE1 5PXW UESE

...mais a unha, outro chicote e o cristal vermelho: TIRH DYDZ 405V 81B1

...mais o anel e a cruz: MLIE WUCW VNKU SCBC

Todos os itens coletados: RIG7 NVFX E45V 07BT

TECMO BOWL

Códigos para partidas:
SanFrancisco X Denver: **1DAFF7A6**
Washington X Chicago: **587BFFA0**
Los Angeles X Washington: **967FBFA5**
Indianapolis X Los Angeles: **438FDFAD**
Chicago X Los Angeles: **A89FDFA8**
Denver X Los Angeles: **0C8FDFA9**
Miami X San Francisco: **072F7FAA**
Cleveland X New York: **098DFFA9**
Dallas X San Francisco: **202F7FAE**
Minnesota X Los Angeles: **2E9FDFA3**
Time invisível: **397BFFA5**



DICK TRACY

O caso é o seguinte:
Passwords para os casos mais avançados do policial da capa amarela.
Caso 2: Torchsong Tale - 207 119 060
Caso 3: A Bang-up Job - 164 003 201
Caso 4: The Kidnap Caper - 036 224 136
Caso 5: Banks A Lot - 007 215 047

METROID

Password pauleira! Digite o nome JUSTIN BAILEY na fileira de cima do password (deixe a fileira de baixo só em tracinhos) para começar o jogo em Norfair, com 5 tanques de energia, 255 mísseis, o Screw Attack, as High Jump Boots, o Wave Beam e bombas. Além disso, Samus estará sem armadura (mas estará vestida, seu tarado!).

Começar em Brinstar, com 2 tanques de energia, o Ice Beam, bombas e 35 mísseis :
007ltp W20000
025kHa 8A00?Y

Começar na entrada do Covil de Ridley, com 4 tanques de energia, 68 mísseis, o Wave Beam, as High Jump Boots e o Screw Attack:
00U-- -u0000
0AFw9Y 1800sb

Pronto para enfrentar Kraid, com 6 tanques de energia, 155 mísseis e todas as outras bugigangas até este ponto do jogo:
0Gz-- -m3e0G
00VvjS 3m00n?

No topo de Tourian, com 6 tanques de energia, 239 mísseis, o Ice Beam e todos os outros itens necessários para terminar a missão:
M7--- --z0A0
2T-tfm a000d5

SILVER SURFER

Facilidade total:
Com estas senhas, só não termina o jogo quem não quer.
Invencibilidade:
KJTTJK
Todas as armas:
CKWJT4
Continues infinitos:
SJM333

PUNCH OUT!!



Códigos:
Major Circuit - **005 737 5423**
World Circuit - **777 807 3454**
Super Macho Man - **940 861 8538**
Mr. Dream (ou Mike Tyson) - **007 373 5963**
Outro circuito mundial - **135 792 4680**
(coloque o código, depois pressione A, B e Select simultâneamente).
Ver os créditos - **106 113 0120**
(coloque o código, depois pressione A, B e Select simultâneamente).

SNAKE'S REVENGE METAL GEAR 2

Mais códigos doidos:
Coloque estes códigos para começar em estágios bem avançados:

Building 1:
JT?' R.47 9%X8 !7W9
59V!! Q#NG ZXPX 4H

Mined Compound:
G!!QB 3XG9 !.PP NNVM
V3YN 6V39 YQ2? 27

Second Compound:
MBGQ R9Q7 H4H7 4JPV
8#W3 DP7X 4KT? 35

The Trams:
HHK!! -#9% 3%R5 N5H-
7H8T PG3K W47W 54

TRACK & FIELD II

PASSWORDS:
Códigos quentes para todos os dias de competição, com todos os países.

	USA	KOREA	CHINA	KENYA	U.S.S.R.	CANADA	FRANCE	U.K.	WEST GERMANY	JAPAN
2º dia	1GG36VR54	MLGF6VRIC	CLS36VRGC	ISSF6VRFC	RSS36VRWC	ILGF6VRDC	TLS36VRCC	ZYGF6VRM4	NDS36VR24	SSS36VRPC
3º dia	HGG3KURN2	MDS3KURYC	BDS3KURGC	YGGFKUR3C	RGS3KUROV	YLG3KURDC	2LGFKURBC	AYG3KURM4	5DG3KUR22	SSS3KURPC
4º dia	1GG36URN4	MDS36URIC	BDS36URSC	YGS36URFC	JSSF6UROC	IDGF6URDC	TDS36URCC	AYS36URMC	NLG36URTC	SGG36URX4
Final	1SS3KVJ5C	4DG3KVJY4	CDGFKVJS4	YSSFKVJ3I	JSSFKVJWC	ILS3KVJDC	2LSFKVJCC	AYSFKVJMC	NDG3KVJT4	SSGFKVJPC

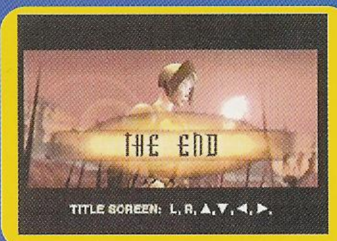
DARK RIFT



Lutar com os mestres:
Entre com estes códigos na tela título:
Jogue com Sonork: pressione L, R, C-cima, C-baixo, C-esquerda e C-direita.
Jogue com Denitron: pressione A, B, R, L, C-baixo e C-cima.

Veja os finais de cada lutador:
Aaron: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, R, R e C-esquerda.
Demonica: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, R, R e C-cima.
Demitron: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, L, L e C-baixo.
Eve: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, R, R e C-direita.
Gore: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, R, R e C-baixo.
Morphix: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, R, R e B.
Niiki: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, R, R e A.
Scarlet: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, L, L e C-esquerda.
Sonork: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, L, L e C-cima.
Zenmuron: aperte para cima, C-esquerda, R, para direita, para baixo, L, L e C-direita.





BOOGERMAN

SUPER NINTENDO

NÍVEL	PASSWORD	NÍVEL	PASSWORD
Swamps 1	Gv GB MC	Boogerville 3	GA PO BM
Swamps 2	GB MC PO	Boogerville 4	GB BM Gv
Swamps 3	AE BM AE	Mucous 1	AE Gv MP
Swamps 4	MP Gv MC	Mucous 2	AE Gv GV
Pits 1	MC Gv MP	Nasal 1	AE MC GA
Pits 2	GA AE PO	Nasal 2	Gv BM AE
Pits 3	BM AE Gv	Palace 1	MC BM MP
Pits 4	GB BM AE	Palace 2	BM PO GV
Boogerville 1	Gv MP GB	Palace 3	Gv GA MC
Boogerville 2	GV GA GB	Palace 4	PO BM GA

CHEFES DE FASE	PASSWORD
Hick Boy	MP AE MP
Flyboy	BM MC PO
Revolta	GV AE AE
Deodor Ant	MP Gv GV
Booger Meister	MC GB BM

BM: Boogerman · GV: gigante vermelho · MC: monstro crosta
MP: mosca preta · GB: gigante branco · AE: monstro amarelo-esverdeado
Gv: gota vermelha · GA: gigante amarelo · PO: pato de óculos

WOLFENSTEIN 3D

SUPER NINTENDO

Como obter invencibilidade, o mapa completo e trocar de nível:

Segure o botão R enquanto liga o videogame; continue pressionando até a tela título aparecer, solte o botão e comece seu jogo; pressone Start para pausar o jogo e entre com os seguintes códigos:
1- Invencibilidade: **B, para cima, B, A**
2- Mapa Completo: **A, A, para cima, B, Start**
3- Próximo Nível: **para cima, B, R, B**

JUNGLE STRIKE

SUPER NINTENDO

NÍVEL	PASSWORD
1	8B45HP8TNMPT
2	8B458P84NMPT
3	8B45RP80NMPT
4	8B45WP86NMPT
5	8B45CP8XNMPT
6	8B454P82NMPT
7	8B45MP8YNMPT
8	8B45YP89NMPT
9	8B45FP8VNMPT
Final	6RCX6K21YOPT

ACTRAISER 2

SUPER NINTENDO

Jogue no nível Demo Ajuste o nível de dificuldade para Hard e digite a seguinte password: **BJQX TRKC DLSZ**
Veja os créditos finais Digite a seguinte password: **MTKM SKTK HNSH**
Jogue no último estágio com 38 vidas Digite a seguinte password: **MFMJ TVSY FVPX**
Lute com o chefe ActRaiser Digite a seguinte password: **Xxxx Yyyy Zxxx**

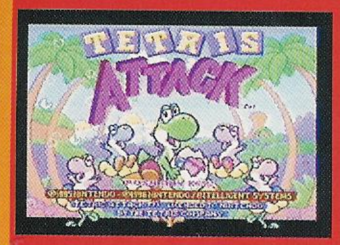
POSIÇÃO	Easy	Normal	Hard
Benefic	XZKC XBZM XXZD	XZKC XBZM WTHC	XZKC XBZM FSFC
Tortoise Island	JCLD XYTX XXZD	JCLD XYTX TMCT	JCLD XYTX XXXJ
Altheria	MLWK BPZW DTZS	MLWK BPZW YJCW	MLWK BPZW LBPJ
Modero	MMFH MBKC WHWL	MMFH MBKC FFTL	MMFH MBKC HJWP
Demon's Cave	MCSY HKHD KHHY	MSCY HKHD ZFHC	MCSY HKHD BYMF
Deathfield	MFLT CMSP TPTF	MFLT CMSP XWFZ	MFLT CMSP WXJK
Almetha	MFLH MFDS LTYP	MFLH MFDS MXPS	MFLH MFDS PHYX
Palace 1	MFMJ PLBW YYJP	MFMJ PLBW LPCX	MFMJ PLBW MSYW
Palace 2	MFMJ TTLK WSFP	MFMJ TTLK FPTP	MFMJ TWSY JSHJ
Gratis	MFMJ TWSY FYPX	MFMJ TWSY HMTF	MFXT SHJT DLWP
Stormrook	MFXT SHJT BDLY	MFXT SHJT CYTP	MFCY BPXF YZJT
Tower of Souls	MFCY BPXF CXBY	MFCY BPXF DWKL	MFCL SYMC PWWK
Death Heim (End)	MFCL YXKY CJDP	MFCL SYMC MSXF	MFCL SYMX FJSD

ARKANOID: DOH IT AGAIN

SUPER NINTENDO

LEVEL	PASSWORD
12	?Z?5 671H ?RF3
13	12X2 W13H WMFQ
14	!2!7 VV?B !313
99	1V91 327W ?RCT

TETRIS ATTACK





Passwords:

SUPER NINTENDO

Aqui estão todos os códigos para o primeiro conjunto de puzzles secretos.

1-1	FP5D29C!	3-1	FPMD29CJ	5-1	FP&D29M2
1-2	FP5J29CK	3-2	FPMJ29CG	5-2	FP&J29M4
1-3	FPSD29C3	3-3	FPCD29CQ	5-3	FPTD29MH
1-4	FPSJ29CP	3-4	FPCJ29C8	5-4	FPTJ29ML
1-5	FP%D29CD	3-5	FP8D29C9	5-5	FPXD29MN
1-6	FP%J29CR	3-6	FP8J29C%	5-6	FPXJ29MX
1-7	FP9D29CZ	3-7	FPQD29CS	5-7	FPND29MT
1-8	FP9J29C?	3-8	FPQJ29C5	5-8	FPNJ29M&
1-9	FPBD29C2	3-9	FPGD29C7	5-9	FPPD29MC
1-10	FPBJ29C4	3-10	FPGJ29C6	5-10	FPPJ29MM
2-1	FPYD29CH	4-1	FPJD29CY	6-1	FP3D29M1
2-2	FPYJ29CL	4-2	FPJJ29CB	6-2	FP3J29MF
2-3	FP6D29CN	4-3	FPLD29M!	6-3	FPKD29MJ
2-4	FP6J29CX	4-4	FPLJ29MK	6-4	FPKJ29MG
2-5	FP7D29CT	4-5	FPHD29M3	6-5	FP!D29MQ
2-6	FP7J29C&	4-6	FPHJ29MP	6-6	FP!J29M8
2-7	FPFD29CC	4-7	FP4D29MD	6-7	FP?D29M9
2-8	FPFJ29CM	4-8	FP4J29MR	6-8	FP?J29M%
2-9	FP1D29C1	4-9	FP2D29MZ	6-9	FPZD29MS
2-10	FP1J29CF	4-10	FP2J29M?	6-10	FPZJ29M5

Passwords:

Aqui estão todos os códigos para o segundo conjunto de puzzles secretos.

1-1	FP5D29J!	3-1	F3SJ4PJJ	5-1	F38DLP62
1-2	FPBJ2SJK	3-2	F37D4RDGL	5-2	F3LJLR64
1-3	FP1J2773	3-3	FPQDH%JQ	5-3	FPPDN%RH
1-4	FPGD2Y7P	3-4	FP2JH7J8	5-4	FPRDN76L
1-5	FP4D2CJD	3-5	FPPJHY79	5-5	F3YJNBXN
1-6	FPNJ21DR	3-6	FPRDHCN%	5-6	F3MJN1GX
1-7	FP?J2JNZ	3-7	F3BDHFDS	5-7	F3JDNJGT
1-8	F3SD2QN?	3-8	FPJJH2N5	5-8	F3&DNQ6&
1-9	FP1J2HD2	3-9	FP&JHLJ7	5-9	FP?DN4XC
1-10	FPJJ2X74	3-10	FP3JHX76	5-10	F3SJNN6M
2-1	FPTD2&NH	4-1	F35JH!DY	6-1	F37DNTX1
2-2	FPKD23JL	4-2	F37DHPDB	6-2	F3QJNKXF
2-3	FPDJ2DDN	4-3	F38DHRX!	6-3	F3XJNZGJ
2-4	FP7J49JX	4-4	FP2DL9XK	6-4	FPRDX%6G
2-5	FPGD45JT	4-5	FP3DL5R3	6-5	F3BDX7GQ
2-6	FP&D46N&	4-6	FPDJLYRP	6-6	F31DXY68
2-7	F3YJ4Q7C	4-7	F3JJLQ6D	6-7	F3GJXCX9
2-8	FPGJ4H7M	4-8	FPPDLHGR	6-8	F3NJXGG%
2-9	FPXD4XN1	4-9	FPRDLNXZ	6-9	F3SJX4RS
2-10	FP?J4!NF	4-10	F3YJL!6?	6-10	F3QDX&G5

JUNGLE STRIKE

Para debulhar de vez: GAME BOY

Todas as senhas do game

Fase	Password	Fase	Password
2	4975200968	6	0550792954
3	2922502918	7	0950035298
4	6505068908	8	0155908131
5	0540524815	9	1185402550

O CASTELO MALUCO DO PERNALONGA

Códigos para todas as fases: GAME BOY

ESTÁGIO	PASSWORD	ESTÁGIO	PASSWORD
2	SZWS	41	PSRW
3	ZS2S	42	PZFW
4	ZZPS	43	YSJW
5	SW3S	44	YZKW
6	SXES	45	PWMW
7	ZW4S	46	PXCW
8	ZX9S	47	YWAW
9	WSRS	48	YXOW
10	WZFS	49	22SX
11	XSJS	50	2TWX
12	XZKS	51	T22X
13	WWMS	52	TTPX
14	WXCS	53	2P3X
15	XWAS	54	2YEX
16	XXOS	55	TP4X
17	S2SZ	56	TY9X
18	STWZ	57	P2RX
19	Z22Z	58	PTFX
20	ZTPZ	59	Y2JX
21	SP3Z	60	YTKX
22	SYEZ	61	PPMX
23	ZP4Z	62	PYCX
24	ZY9Z	63	YPAX
25	W2RZ	64	YYOX
26	WTFZ	65	S3S2
27	X2JZ	66	S1W2
28	XTKZ	67	2322
29	WPMZ	68	Z1P2
30	WYCZ	69	SE32
31	XPAZ	70	SHE2
32	XYOZ	71	ZE42
33	2SSW	72	ZH92
34	2ZWW	73	W3R2
35	TS2W	74	W1F2
36	TZPW	75	X3J2
37	2W3W	76	X1K2
38	ZXEW	77	WEM2
39	TW4W	78	WHC2
40	TX9W	79	XEA2
		80	XHO2

DOOM 64

Super Código:

Este código possibilita o acesso do God Mode, de todos os níveis, armas, munição, mapas e energia. Coloque o password:
?TJL BDFWBFGV JVVB
Vá para o Features no menu principal e você terá todas as opções

Fases secretas: Existem diversas passagens secretas espalhadas pelas fases. Estes locais secretos estão localizados nos seguintes níveis:

level 01: Staging Area
level 04: Holding Area
level 12: Altar of Pain
level 18: Spawnear Fear
level 32: Hectic
level 29: Outpost Omega
level 30: The Lair
level 31: In the Void

Passwords sangrentas: Para usar estes passwords, você deve escolher o nível Watch Me Die

Level 02:	csnr 9bjz 680? lvk?
Level 03:	c9lr 9bjv 682? bvk?
Level 04:	dsjr 9bjq 6849 3vk?
Level 05:	d9gr 9bjl 6869 lvk?
Level 06:	fsdr 9bjg 6889 lvk?
Level 07:	f9br 9bjb 68?9 bvk?
Level 08:	gs9r 9bc7 69c8 4bk?
Level 09:	g97r 9bc3 69f8 wbk?
Level 10:	hs5r 9bcz 69h8 mbk?
Level 11:	h93r 9bcv 69k8 cbk?
Level 12:	js1r 9bcq 69m7 4bk?
Level 13:	j9zr 9bcl 69p7 wbk?
Level 14:	ksxr 9bcg 69r7 mbk?
Level 15:	k9vr 9bcb 69t7 cbk?
Level 16:	ltsr 9bb7 69w6 4vk?
Level 17:	l?qr 9bb3 69y6 wvk?
Level 18:	mtnr 9bbz 6906 mvk?
Level 19:	m?lr 9bbv 6926 cvk?
Level 20:	ntjr 9bbq 6945 4vk?
Level 21:	n?gr 9bbl 6965 wvk?
Level 22:	ptdr 9bbg 6985 mvk?
Level 23:	p?br 9bbb 69?5 cvk?
Level 24:	qt9r 9bf7 6?c4 4bk?
Level 25:	q?7r 9bf3 6?f4 wbk?
Level 26:	rt5r 9bfz 6?h4 mbk?
Level 27:	r?3r 9bfv 6?k4 cbk?
Level 28:	st1r 9bfq 6?m3 4bk?
Level 29:	s?zr 9bfl 6?p3 wbk?
Level 30:	ttxr 9bfg 6?r3 mbk?
Level 31:	t?vr 9bfb 6?t3 cbk?
Level 32:	vqsr 9bd7 6?w2 3vk?

PHANTOM 2040

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PASSWORDS

Capítulo 2	JVH9TWGZTLDG GGB8LNDCG?FW KBGDY79KHYQQ 5NCZ?2B9FDD4
Capítulo 3	DVH1Y1G97LDF 8JBXQ6CHH2FW KBGDY79QJYS8 5N1Z411P-7Y?
Capítulo 4	BBJM51PB3KXF 8J8DJ?1HN3YW KBQDY917JYS8 5M1746FV23QT
Capítulo 5	JGBH33PH8LXF 8X8DJ?11J6DW KCQDY1W3JYS7 5M276VC7K54S
Capítulo 6	JBBH33PNHSWF 8X?DJ?1JB2JT YCQDY1X3JYS7 5M29ZD2-RNW6
Capítulo 7	JDB195PS6SYF 8X9WJ?1HH9JQ 2CQDYHT4GZS7 5C29VJMRHWJK

DOOM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Passe para a segunda parte do game:

Quando o game é terminado no nível de dificuldade fácil ("I'm too young to die") você não tem direito de continuar a sangreira. É preciso jogar e terminar em um nível de dificuldade mais difícil ("Hurt me plenty", por exemplo) para poder passar para o segundo episódio.

Atualização de arma:

Na tela "Nuclear Plant" (2a. missão) ache a moto-serra. Acabe com a munição de qualquer uma de suas armas. Se você continuar a segurar o botão de tiro depois que a munição da arma esvaziar, você receberá a próxima arma, melhor do que a que você já tinha.

LEMMINGS

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Avançando fases Ajude os pobres lemingues com estes códigos

- Tricky Level 5 - ZQSDHQ
- Tricky Level 7 - ZRLYDR
- Tricky Level 20 - PSDHTW
- Tricky Level 23 - BSWHXZ
- Tricky Level 25 - JQTVYR
- Taxing Level 3 - WMQQDF
- Taxing Level 14 - XYHGXK
- Taxing Level 17 - DDBNDL
- Taxing Level 24 - MRGHFW
- Mayhem Level 2 - HDFTGS
- Mayhem Level 7 - HPBFXX
- Mayhem Level 12 - GLSHSL

LEMMINGS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Avançando fases Para tirar os estúpidos lemigues do aperto, use estes códigos

- Tricky Level 5 - GJWDHMG
- Tricky Level 13 - ZVMQKXB
- Tricky Level 28 - JHQSPRH
- Tricky Level 30 - SRWGXZM
- Taxing Level 1 - PQFPTBP
- Taxing Level 5 - DXCQKRX
- Taxing Level 30 - WFCSHNT
- Mayhem Level 12 - GWJTPLW
- Mayhem Level 22 - RMDTBFQ
- Mayhem Level 30 - ZTTGRFH
- Sunsoft Level 5 - KCGHCNC

Modo de Opção Na tela título, segure Select, depois pressione Start.
Você entrará em um modo de opções secreto, onde será possível alterar a configuração do controle e escutar as músicas do jogo

MEGAMAN: Dr.Wily's Revenge

GAME BOY

A melhor ordem:
Para facilitar, enfrente os inimigos nesta ordem:
1. Fire Man
2. Cut Man
3. Elec Man
4. Ice Man

Passwords legais:
Os códigos deste game funcionam da seguinte maneira: coloque as bolinhas nos quadradinhos, seguindo as coordenadas a seguir. Mole!
Estágio do Cut Man: A1, B1, B2, C4, D2.
Estágio do Elec Man: A2, B2, C3, D1, D3.
Estágio do Ice Man: A3, B2, B3, B4, C4.
Dr. Wily: A2, A3, B4, C2, C3.
Começar com o Rolling Cutter: A4, B3, C4, D3, D4.
Começar com o Elec Beam: A2, A4, B3, D1, D2.
Começar com o Ice Slasher: A1, A2, B2, B3, D4.



OUT OF THIS WORLD

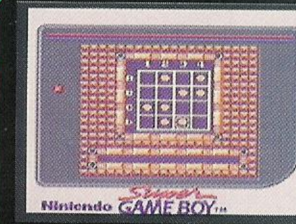
SNES PASSWORDS:

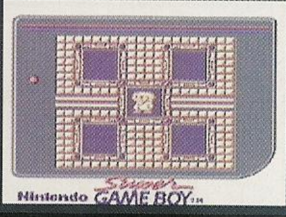
LDKD	Start/Escape from Beast
HTDC	Escape from Cage
CLLD	Move Through the Air Ducts
LBKG	Enter the Underground Caverns
XDDJ	Destroy Wall in Underground Caverns
FXLC	Return to the Big Rock
KRFK	Flood the Underground Caverns
KLFB	Release Friend
DDRX	Disconnect Power
HRTB	Drop Orb on Guard
BRTD	Escape from City
TFBB	Outside the City
TXHF	Rescue Friend/Find Vehicle
CKJL	Eject from the Vehicle
LFCK	The Final Escape

MEGAMAN II GAME BOY

A melhor ordem:
Enfrente os vilões nesta ordem para ter sua vida facilitada.
1. Clash Man
2. Metal Man
3. Wood Man
4. Air Man
5. Needle Man
6. Magnet Man
7. Hard Man
8. Top Man

Códigos:
Use estes passwords para começar direto no estágio de qualquer um dos chefes.
Para colocar os códigos...bem, você já sabe.
Metal Man: A1, B3, B4, C3, D1, D2, D4
Wood Man: A1, A3, C3, D1, D2, D4
Air Man: A1, A3, B4, C3, D1, D2, D4
Needle Man: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4
Magnet Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, D1, D4
Hard Man: A2, A3, B1, B4, C2, D1, D4
Top Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, C4, D1
Dr. Wily: A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1
Para começar com 4 tanques de energia:
A2, A4, B3, B4, C1, C2, D2, D3





DICK TRACY

GAME BOY

Pegue Big Boy!
Agora as senhas são para a versão do Game Boy.

Estágio 2 - 49730
Estágio 3 - 64608
Estágio 4 - 59715
Estágio 5 - 56115

MEGAMAN IV

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Qual ordem é a melhor?
Enfrente os chefes nesta ordem:
1. Toad Man
2. Bright Man
3. Pharaoh Man
4. Ring Man
5. Dust Man
6. Skull Man
7. Dive Man
8. Drill Man

Passwords para os chefes:
Mesmo esquema dos passwords de Mega Man II. Coloque as bolinhas vermelhas dentro dos quadradinhos, nas coordenadas correspondentes.
Bright Man: A3, A5, A6, D1, E3.
Pharaoh Man: A1, A3, A5, B2, D1, E3.
Ring Man: A1, A5, B4, C1, D1, D3.
Dust Man: A1, B4, B6, C4, D1, D3.
Skull Man: A1, B4, B5, C6, D1, D3.
Dive Man: A1, B4, B5, D2, D3, F2.
Drill Man: A1, B4, B5, E2, E6, F3.
Castelo do Dr. Cossack's: A1, A4, B5, E2, F1, F3.

MEGAMAN II

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Qual a melhor ordem?
Para facilitar sua vida, enfrente os chefes nesta ordem:
1. Bubble Man
2. Flash Man
3. Quick Man
4. Metal Man
5. Wood Man
6. Air Man
7. Clash Man
8. Heat Man

Passwords para os chefes:
Tá ligado como é o esquema de passwords deste game? É só colocar as bolinhas vermelhas dentro dos quadradinhos, nas coordenadas correspondentes.
Flash Man: A1, B5, C4, D1, D2, D5, E1, E2, E4.
Quick Man: A2, C1, C2, C5, D2, D3, E1, E2, E3.
Metal Man: A1, B4, B5, C1, D1, D2, D5, E1, E2.
Wood Man: A1, B4, B5, C1, D1, D2, D5, E2, E5.
Air Man: A1, B4, C1, D1, D2, D3, D5, E2, E5.
Crash Man: A1, B4, C1, D1, D3, D5, E2, E3, E5.
Heat Man: A1, B4, C1, C5, D1, D3, D5, E3, E5.
Dr. Wily: A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5.

Passarinhos:
Pressione e segure A e B quando estiver selecionando a fase que irá jogar, daí pressione Start. Quando o chefe aparecer, ele estará cercado por passarinhos ao invés de estrelinhas. Bonitinho, não?

BODY HARVEST

NINTENDO 64

Enter Name

ICHEAT

Códigos:
Com estes códigos, você poderá fazer algumas alterações no jogo. Quando for começar um novo jogo, no lugar onde você coloca o seu nome entre com a palavra "**ICHEAT**". Então, em qualquer momento do jogo entre com uma dessas sequências

ARMAS MAIS PODEROSAS: C-baixo, C-cima, para cima, Z, Z, para esquerda e C-direita.
PRÉDIOS BALANÇANDO: C-baixo, para cima, para direita, para direita, C-direita, A e para esquerda

EARTHWORM JIM 2

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Escudo Aperte para cima e X durante o jogo
Mude de nível Pause o game e aperte Select, B, X, A duas vezes , X, B e Select
Invencibilidade Pause o jogo e aperte A duas vezes, X, A, para esquerda, para direita duas vezes e para esquerda
Vida extra Pause o game e faça a seguinte sequência duas vezes: aperte para esquerda, Select, para direita e Select
Vida extra instantânea Pause o jogo e faça a seguinte sequência duas vezes: aperte Select, para esquerda, Select e para direita (este código só pode ser usado uma vez por jogo)
Continue imediato Pause o game e aperte Y, Select, Y, B, X, B, X e B
Mais um continue Pause o jogo e aperte A, Select, A, B, X, Y, X e Y
Plasma gun Pause o game e aperte X quatro vezes, A três vezes e Select
3-shot gun Pause o jogo e aperte X quatro vezes, A duas vezes, X e Select
Homing gun Pause o game e aperte X quatro vezes, A duas vezes, B e Select
Bubble gun Pause o jogo e aperte X quatro vezes, A, B, A e Select
Nuke gun Pause o game e aperte X quatro vezes, A, B, X e Select
Munição máxima Pause o jogo e aperte Select, X seis vezes e Select
Munição máxima instantânea Pause o game e aperte X sete vezes e Select (este código só pode ser usado uma vez por jogo)
Bomba Pause o jogo e aperte X quatro vezes e B quatro vezes
Veja o mapa Pause o game e aperte Select sete vezes e B
Energia Pause o jogo e aperte X, Select, X, B, X, Select, X e A
Comida de minhoca extra Pause o game e aperte A e B quatro vezes
Solo invisível Pause o jogo e aperte A duas vezes, B, A duas vezes, X, B e Select
Veja a sequência final Pause o game e aperte Select, para esquerda, para direita, L, R, para esquerda, para direita e Select
Tela de configuração Pause o jogo e aperte Select, para esquerda, para direita, A, X duas vezes, para esquerda e para direita

Seleção de nível Pause o game e aperte os botões com um dos controles:

NÍVEL	CÓDIGO
Lorenzen's Soil	A, X, Left, Right, X, Left, Right, Left
The Flyin' King	A, B, X, Left, Right, Left, A, B
Inflated Head	Up, Down, X, A, B, Y, Left, Right
ISO 9000	A, B, X, Left, Left, Right, Left, Right
Villi People	A, B, X, A, B, X, Left, Right
Udderly Abducted	Up, B, X, Left, Right, Down, A, X
Level Ate	X, X, Down, Down, A, Left, Right, Left
See Jim Run	A, B, X, Left, Left, Left, Left, Right
Puppy Love	Left, Right, A, B, X, Left, Right, A
Puppy Love	(Alternado)Down, Right, A, B, X, Left, Right, A
Puppy Love	(Alternado)Up, Right, A, B, X, Left, Right, A

NBA HANG TIME

NINTENDO 64

Pequenos códigos:
Na tela "Tonight's Matchup" coloque os seguintes códigos:
Modo bebê: **025**
Passe rápido: **120**
Legalizar bola em queda: **937**
Hiper velocidade: **552**
Força máxima: **802**
Sem música: **048**
Turbo ilimitado: **461**
Jogue no topo de um prédio: pressione e segure para a esquerda e Turbo 2 vezes



PILOT WINGS





Passwords de todas as fases:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Area 2 - 985206
Area 3 - 394391
Area 4 - 520771
1ª Missão do Helicóptero - 108048
Area 5 - 400718
Area 6 - 773224
Area 7 - 165411
Area 8 - 760357
2ª Missão do Helicoptero - 882943

Fases de Bônus:
Tente pousar em um dos alvos móveis quando estiver usando o Pára-quedas ou o Rocket Belt. Se conseguir, você será presenteado com a fase de bônus do Bird Man. Aí é só seguir as instruções e sair voando!

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Passwords:
Level 2 - **BARTMAN**
Level 3 - **SMITHERS**
Level 4 - **SNOWBALL**
Level 5 - **JEBEDIAH**

SUPER STAR WARS
The Empire Strikes Back

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Todos os passwords:

FASE	EASY	BRAVE	JEDI
First cave	WDWDWB	TCCPSJ	FHPSMN
Outside cave	CSPTNP	SSFJND	CCTLFR
Second cave	NSRSCL	NLBJJF	MDWNDF
Probe droid	WFBJTB	JRWNPL	THNTLR
Hoth hangar bay	BHRDHL	DGBDPL	LQYSCH
3D Snowspeeder	HMGPWJ	RCWJMF	GQTVDD
Side scrolling snowspeeder	LDGLTJ	JRGRTD	PNFDHJ
Inside AT-AT	LLJFBG	MDBNMR	SCWWFZ
Han in Hoth base 1	WLJWDN	HDPPLL	LFHWWB
Han in Hoth base 2	WBWHRW	GTLCNP	RBHNFC
Millennium Falcon	NCCGSP	WWBGHF	KCDFZK
Dagobah	GLTTDJ	PGBNBH	KCCVGJ
Habogad	GJBHNF	TNPSPL	RBQRWS
Han at Bespin	MCDGRJ	DLPMMD	QBTTXX
Ugnaught factory	PGPNMG	SHRBLW	ZGLKDV
Carbonite chamber	NGMSJB	LNGPNN	VVDQXC
Chewbacca vs. Boba Fett	RLMSWJ	FSFMSR	FGTTVV
3D Fight at Cloud City	MBRCGB	FCPDPC	YDHBQT
Luke vs. Darth Vader	SWPMSS	HPLSHJ	TNHJSK

DUKE NUKEM 64



Cheat Menu Na tela título do jogo, faça esta sequência no botão direcional: para esquerda, para esquerda, L, L, para direita, para direita, para esquerda, para esquerda. Para acionar as opções deste menu, você terá que fazer os seguintes códigos na tela título:

Invencibilidade: pressione o botão R sete vezes, para esquerda.

Seleção de Fases: pressione L, L, L, C-direita, para direita, para esquerda, para esquerda, C- esquerda.

Tirar os monstros: pressione L, C-esquerda, para esquerda, R, C-direita, para direita, para esquerda, para esquerda, para direita.

Todos os itens: pressione R, C-direita, para direita, L, C-esquerda, para esquerda, C- direita, para direita.

Quando acabar a munição de qualquer arma, pause o jogo, entre no Cheat Menu e coloque todos os itens na posição "On", iluminando a opção All Items e apertando o botão A. Isso lhe dará munição extra para todas as suas armas!

CASTLEVANIA II
BELMONT'S REVENGE

GAME BOY

Mais códigos:

Neste game incrível da Konami, os passwords não são letras, e sim objetos que você deve colocar dentro de quatro caixinhas. Confira os códigos para alguns estágios avançados.

Depois do Crystal Palace - **vela, coração, coração, pérola**
Depois do Plant Castle - **coração, coração, coração, vazio**
Depois do Rock Castle - **coração, coração, pérola, vazio**
Depois do Castelo de Drácula - **coração, pérola, vela, vazio**
Segundo estágio do Castelo de Drácula - **coração, vela, pérola, pérola**
Drácula - **pérola, coração, vela, coração**
Começar com 10 vidas - **vela, vela, coração, coração**
Sound Test - **coração, coração, coração, coração**

SUPER STAR WARS
The Return Of The JEDI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Ganhe mais quatro continues:
Na tela título, aperte rápidamente os botões A, B, A, Y, A e X.

Vá direto para o final:
Aperte rapidamente os botões A, B, A, B, A, B, A e B

Passwords para o nível "Easy"

Tatooine: **RLGQMN**
Jabba's Hall: **ZJLMRJ**
Jabba's Palace: **LZLKJF**
Rancor Pit: **VTYMZX**
Sail Barge: **QZNFPP**
Inside Barge: **VKCDFD**
Speeder Bike: **ZCTKFC**
Ewok Village 1: **QYXYHB**
Ewok Village 2: **LFWLTQ**
Endor: **QDQGKH**
Millennium Falcon: **CPMRZY**
Power Generator: **CDWLTY**
Inside Death Star: **BPFFZQ**
Millennium Falcon: **RMNVLC**
Tower: **RVKFKG**
Tower Entrance (Vader): **VQXDQJ**
Emperor's Chamber: **HLQMVL**
Millennium Falcon 1: **VQJGWF**
Millennium Falcon 2: **ZZSTXZ**

Passwords para o nível "Brave"

Tatooine: **BGFSMH**
Jabba's Hall: **JVPLHP**
Jabba's Palace: **VDLBGG**
Rancor Pit: **MKYXVN**
Sail Barge: **LBRHFR**
Inside Barge: **GPTDZC**
Speeder Bike: **DDDQYZ**
Ewok Village 1: **TLVHFT**
Ewok Village 2: **NVBJJH**
Endor: **GRMJXY**
Millennium Falcon: **ZKQHQD**
Power Generator: **WCBMKS**
Inside Death Star: **KXVZZD**
Millennium Falcon: **BWGPHZ**
Tower: **MKZYDP**
Tower Entrance (Vader): **KHWKCB**
Emperor's Chamber: **WDSMNN**
Millennium Falcon 1: **QWYXGN**
Millennium Falcon 2: **BGSWLD**

Passwords para o nível "Jedi"

Tatooine: **RRSBTS**
Jabba's Hall: **YQYHJN**
Jabba's Palace: **ZPNKKZ**
Rancor Pit: **BZGBJX**
Sail Barge: **MSDZZR**
Inside Barge: **XXVPBG**
Speeder Bike: **CQQBKP**
Ewok Village 1: **XNHPSF**
Ewok Village 2: **KQMLXP**
Endor: **MFWHQM**
Millennium Falcon: **VCYNNP**
Power Generator: **BPSDVS**
Inside Death Star: **DSFYGD**
Millennium Falcon: **NJHPHL**
Tower: **BZCBCB**
Tower Entrance (Vader): **VGKSNJ**
Emperor's Chamber: **PPNNZY**
Millennium Falcon 1: **CJQKMX**
Millennium Falcon 2: **TXQLTM**

BUST-A-MOVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Enfrente o último chefe com 7 continues: Digite a seguinte password: **NS9NLD**

Passwords de todos os níveis:

Nível	Password	Nível	Password
10	XJZBOX	60	6OGCKW
20	FG2FWC	70	SV6RTR
30	5SNRT9	80	46V4C2
40	LTH3DB	90	$K5TT$
50	TZDK2K	100	23Q66$

TOP GEAR 2

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Dirija um super carro em qualquer país:
Ligue seu SNES, selecione a opção"Continue Game" e coloque o seguinte password: **4N85 BJR6 6HJ5 8#H65 RNM##** . Ilumine a opção "End" e pressione **A**. Comece a corrida, pause o jogo e pressione **L + R** para voltar ao menu. Entre em "Options" e escolha a dificuldade desejada. Selecione o país desejado e pressione A. Pressione **A** na tela de "Password". Ignore a mensagem de "Invalid Password" e pressione **Start**. Ilumine a opção "Continue Game" e comece a corrida com o password correspondente.

PISTA	PASSWORD
AUSTRALASIA	(nenhum)
BRITAIN	(P63 <JMC N(RR >)P85 TPN??
CANADA	P7GC R<PM 1VVR RDY<5 3YWCC
EGYPT	W574 >)PB GRYL GL3MM ?87NN
FRANCE	JCFB Q5Y# #(W?)>#WR <?#RR
GERMANY	?#)# HF#8 P8DQ TWP>(VQP((
GREECE	4HHD T549 7DCY M1RGB 743HH
INDIA	7CD> PJ#V CRT# N?L#9 YTR<<
IRELAND	?NWR 7345 29((C3N?# 1VT>>
ITALY	68>(LTP3 VGDP 8>P?# 1VT>>
JAPAN	7(B) M(VN YYC5 GQ6LJ)#9QQ
SCANDINAVIA	7W3Y ?HQ(5)87 JT8NM >(?TT
SOUTH AMERICA	WV3Y ?QF> R)#5 GQ6LJ)#9QQ
SPAIN	5RJ6 WFB2 C8R2 CM3GF #76MM
SWITZERLAND	L1RP 539Y GRFJ 5(L87 VQP((
UNITED STATES	#MB< NW29 G(CT (FV>< 521FF

SUPER BOMBERMAN

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Mini-Bombermen Coloque **5656** como password para jogar com um Bomberman nanico

Passwords:

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6
Fase 1	4554	6052	3452	1155	4253	1653
Fase 2	1504	2004	6404	2105	7204	2603
Fase3	4545	1045	5442	1143	2243	1642
Fase 4	0513	4013	0412	3115	6213	3613
Fase 5	2525	7024	5424	1122	5225	7623
Fase 6	1563	4062	6463	5165	6262	5663
Fase 7	2533	7035	2432	1134	2234	7632

URBAN STRIKE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Veja a sequência e os créditos finais:

Digite a password **D63PMJTKHWY**, depois aperte Start para retornar à tela título. Agora aperte Start novamente para ver a sequência e os créditos finais

Missão	Password
1	YZ9NHLWP4K9
2	C9NHLGDMSYH
3	ZNHLGBRJXCG
4	9HLGBW67FZD
5	NLGBWD3VK96
6	HGBWDRPTYNP
7	LBWDR64M4CH7
8	GWDR63P7X9GS
9	WR63PMVFNBF

SPAWN

Passwords

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nível 2: D9963D1D
Nível 3: 4H253DGF
Nível 4: 4CC138CF
Nível 5: 894G498G
Nível 6: 891B591G
Nível 7: 01BG51GD
Nível 8: 8G859GDF
Nível 9: 8991CB5G
Nível 10: DF618G6H

CHOPLIFTER 3

Passwords

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SETOR	Easy	Normal	Hard
1	QLVDMRP	MZNSTTW	TSSRVBL
2	BCCMQWT	JNGLSTH	GLJHYNZ
3	PPNLXZW	BSHSTFR	QVBCCRS
4	SHNLNTS	DSRTLLN	NDRWSCT
5	JMSHLPR	CVRNSGT	GRNTRTH
6	MRKMYNR	DRKNSTR	SNDRSNF
7	TCMLLRF	LLVRLVF	XTRMNTG
8	CDGGBVN	MRDSTGN	LPMWWQZ
9	MRXZVXL	NVLLVLT	YPWGMNV
10	THRSHPS	SHPSLTH	VHTRSNV
11	GDNSSGC	BTSLVFR	HVNKNWS
12	WHTDFFN	MDCTLVN	GDMRNNG
13	WHYSTSW	RRTSTTW	HWMNLVL
14	GRMSCTT	THRNLTH	NMLCLMN
15	RTHKKRS	RQHHSTF	DRRNBRM

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98'

NINTENDO64

Cabeção:
Na tela título (onde está escrito Press Start), pressione a seguinte sequência: C-baixo, C-baixo, C-cima, C-cima, C-direita, C-esquerda, C-direita, C-esquerda, B, A, segure o Z e aperte Start. Agora todos os jogadores estarão com cabeçonas horríveis. Engraçadíssimo!

IGGY'S RECKIN' BALLS

NINTENDO64

Personagem bônus Para acessar o personagen secreto sem terminar o jogo, aperte Z, A, L e R na tela de seleção de personagens

Passwords Para acessar a tela de password, aperte R e Z na tela título.

Todas as pistas: **THEUNIVERSE**
Todos os personagens secretos (exceto a namorada de Iggy 's): **HAPPYHEADS**
Velocidade extra: **2 TIMES**
Plataformas de gelo: **ICEPRINCESS**
Plataformas de Goo: **GOOEYGOOGOO**
Seleção de nível na tela pause: **JUMPAROUND**

SWOPSHOP - Mix and match
Turbos no máximo: **GOBABY**
Reckin' Balls gordas: **TOOMUCHPIE**
Bola que não pára: **NONSTOP**
Use os mesmos efeitos motores de Turok 2: **2ROKTOO**
Modo Pen and Ink: **ROLFHARRIS**
Personagens minúsculos: **MICROBALLS**

TUROK: DINOSAUR HUNTER

NINTENDO64

Todos os cheats:
Pause o jogo, entre na opção "Enter Cheat" e coloque esses códigos:

	CÓDIGO	PARA QUE SERVE
Gregs Mode	GRGCHN	Todas as armas, munição infinita, inimigos cabeçudos e amostra do final do jogo
Robin's Cheat	RBNSMTH	Invencibilidade, todas as armas, munição infinita, inimigos cabeçudos e amostra do final do jogo
Dana Mode	DNCHN	Inimigos minúsculos e amostra do final do jogo
Infinite Lives	FRTHSTHTTRLSCK	Vidas infinitas
Gallery Mode	THBST	Galeria de personagens (só pode ser acessada através da tela de apresentação)
Spirit Mode	THSSLKSCL	Inimigos andam em câmera lenta
End Credits	FDTHMGS	Amostra do final do jogo (só pode ser acessado através da tela de apresentação)
Pen and Ink	DLKTDR	Gráficos sem renderização (preto e branco)
Disco Mode	SNFFRR	Para jogar com visual discoteca
All Weapons	CMGTSMMGGTS	Todas as armas do jogo
Unlimited Ammo	BLLTSRRFRND	Munição infinita
See All Enemies	NSTHMNDNT	Veja todos os inimigos que estiverem nas áreas visíveis do mapa
Purdy Colors	LLTHCLRSFTHRNB	Transforma a cor de todos os objetos
Quack Mode	CLLTHTNMTN	Desliga os efeitos de correção nos gráficos do N64

Após colocar esses códigos, entre na opção "Cheat Menu" e habilite as opções desejadas

POPULOUS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MUNDO	PASSWORD
0	GENESIS
1	T2M1SH5L4
2	SH1DG453T
3	H3RTYD5R
4	H5BS5DP1L
5	S1DW2L4R
6	L5W5ZM4T
7	C5R4LD
8	B2N3H5L4
9	M2NQ34L1S
10	B2LD2L5W
11	Q1ZD4P1L
12	M5R14R
13	L1P5G52NG
14	B1D2K4T
15	R2NG1SB1R
16	W41VC4L1S
17	B3GVL5N
18	C1LS5D2CK
19	M2MW2LJ5B
20	J5SGB2NG
21	K2LL4T
22	E513B1R
23	SC5Q342LL
24	SW1D2T5RY
25	N2MD42CK
26	H1M5XJ5B
27	B3R5G5L2N
28	V4RY2K43L
29	D531SP2L
30	SH2C42LL
31	F3TYT5RY
32	S3ZS5D5RD
33	T2MK5PC5N
34	SH1DGBL2N
35	H3RT43L
36	H5B3P2L
37	S1DQ34L36
38	L5WD2H2LL
39	C5R415RD
40	B2N5XC5N
41	Q1Z1S4ND
42	B2L2K4B5Y
43	Q1Z1S4ND
44	M5RC4L3G
45	L1PTH2LL
46	B1DQ1ZD5N
47	R2NGK5PM1R
48	W41VGB5LD
49	B3G4B5Y
50	C1L34ND

LEMMINGS GB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Passwords para a categoria Fun:

Nível 2: TYRNVD
Nível 3: GFDRTL
Nível 4: DFGTYN
Nível 5: NNBGTQ
Nível 6: TYRBNC
Nível 7: DGBFHY
Nível 8: CVRKJT
Nível 9: JSRBSV
Nível 10: FKJTYQ
Nível 11: VSPDNQ
Nível 12: GDSWBC
Nível 13: HWQPJD
Nível 14: KXLWYZ
Nível 15: KSQHQS
Nível 16: VNWSWV
Nível 17: FTYMTS
Nível 18: GSFGHH
Nível 19: YKBLGB
Nível 20: PLSTFL
Nível 21: JFXCBS
Nível 22: SDFGLB
Nível 23: QGHSDF
Nível 24: QKGDFS
Nível 25: LZDGQH

LOST VIKINGS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PASSWORDS

Nível 1: **BBBB**
Nível 2: **GR8T**
Nível 3: **TLPT**
Nível 4: **GRND**
Nível 5: **LLMO**
Nível 6: **FLOT**
Nível 7: **TRSS**
Nível 8: **PRHS**
Nível 9: **CVRN**
Nível 10: **BBLS**
Nível 11: **VLCN**
Nível 12: **QCKS**
Nível 13: **PHRO**
Nível 14: **C1RO**
Nível 15: **SPKS**
Nível 16: **JMNN**
Nível 17: **TTRS**
Nível 18: **JLLY**
Nível 19: **PLNG**
Nível 20: **BTRY**
Nível 21: **JNKR**
Nível 22: **CBLT**
Nível 23: **HOPP**
Nível 24: **SMRT**
Nível 25: **V8TR**
Nível 26: **NFL8**
Nível 27: **WKYY**
Nível 28: **CMBO**
Nível 29: **8BLL**
Nível 30: **TRDR**
Nível 31: **FNTM**
Nível 32: **WRLR**
Nível 33: **TRPD**
Nível 34: **TFFF**
Nível 35: **FRGT**
Nível 36: **4RN4** (The Arena)
Nível 37: **MSTR**

BOMBERMAN GB

GAME BOY

Passwords:

Level 1: **8566**
Level 2: **9634**
Level 3: **1637**
Level 4: **0320**
Level 5: **6524**
Level 6: **3260**
Level 7: **4783**
Level 8: **5472**

Single human multiplayer: **5656**
Todos os poderes no Story Mode: **4622**

THE LOST VIKINGS II

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PASSWORDS:

FANTASY
Nível 8: **K4RN**
Nível 9: **BOMB**
Nível 10: **WZRD**
Nível 11: **BLKS**
Nível 12: **TLPT**
Nível 13: **GYSR**

PIRATE
Nível 14: **B3SV**
Nível 15: **R3TO**
Nível 16: **DRNK**
Nível 17: **YOVR**
Nível 18: **OV4L**
Nível 19: **T1N3**

JUNGLE
Nível 20: **D4RK**
Nível 21: **H4RD**
Nível 22: **HRDR**
Nível 23: **LOST**
Nível 24: **OBOY**
Nível 25: **HOM3**

FUTURE
Nível 26: **SHCK**
Nível 27: **TNNL**
Nível 28: **H3LL**
Nível 29: **4RGH**
Nível 30: **B4DD**
Nível 31: **D4DY**

STAR WARS: ROGUE SQUADRON, CHEGOU SUA HORA DE LUTAR DE CORPO E ALMA

NINTENDO 64



por + R$ 30,00 leve GOLDEN EYE 007 ou DIDDY KONG RACING ou NBA IN THE ZONE ou INTERNATIONAL SS SOCCER

Novo preço

3x R$ 123,00
OU 10x DE R$ 47,56

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98



2x R$ 49,50

SUPERMAN

2x R$ 49,50





TUROK 2



2x R$ 49,50

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



2x R$ 64,50

FIFA 99



2x R$ 49,50

TOPGEAR OVERDRIVE



2x R$ 49,50

BANJO - KAZOOIE

2x R$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX



2x R$ 49,50

GOLDENEYE 007



2x R$ 39,50

CRUIS'N WORLD



2x R$ 49,50

F-ZERO X

2x R$ 49,50

OFERTAS ESPECIAIS

SUPER MARIO 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
DIDDY KONG RACING

2x R$ 34,50 CADA

STAR WARS ROGUE SQUADRON

2x R$ 49,50

Transforme-se em Luke Skywalker no mais novo combate intergaláctico da série Guerra Nas Estrelas para Nintendo 64, Star Wars: Rogue Squadron! Depois que a primeira Estrela da Morte foi transformada em pedaços na batalha de Yavin, o jovem Luke Skywalker formou o Esquadrão Rogue a partir do restante da brava equipe de pilotos rebeldes. Junto com Wedge Antilles, Luke tem 16 missões para cumprir antes de encerrar sua promissora carreira de Jedi.

- Ambientes retirados diretamente da série Guerra Nas Estrelas!
- Selecione entre até 5 poderosas naves da Aliança, cada uma com suas características especiais!
- Gráficos ultra definidos e compatíveis com o Cartucho de Expansão!
- Trilha sonora dinâmica que muda de acordo com a tensão do game!
- Compatível com Rumble Pak!

DETONE EM QUALQUER LUGAR!!!

PRODUTOS Nintendo® PARA VOCÊ QUE É FERA!

Cartela de Adesivos 1,90

Adesivos De: / Para: 1,90

Bloco de Anotações 1,30

Memo Desk 3,90

Diário 6,50

Caderneta 3,50

800 peças

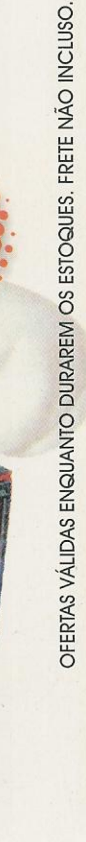
Cinto com Pochete 9,90

1.100 peças

Porta Lápis 3,90

Porta Fitas 12,90

600 peças



PEDIDO MÍNIMO: R$ 20,00 - ACEITAMOS CHEQUES E CARTÕES DE CRÉDITO







LIGUE AGORA MESMO E RECEBA EM SUA CASA

(011) 831.6500

DMG&A